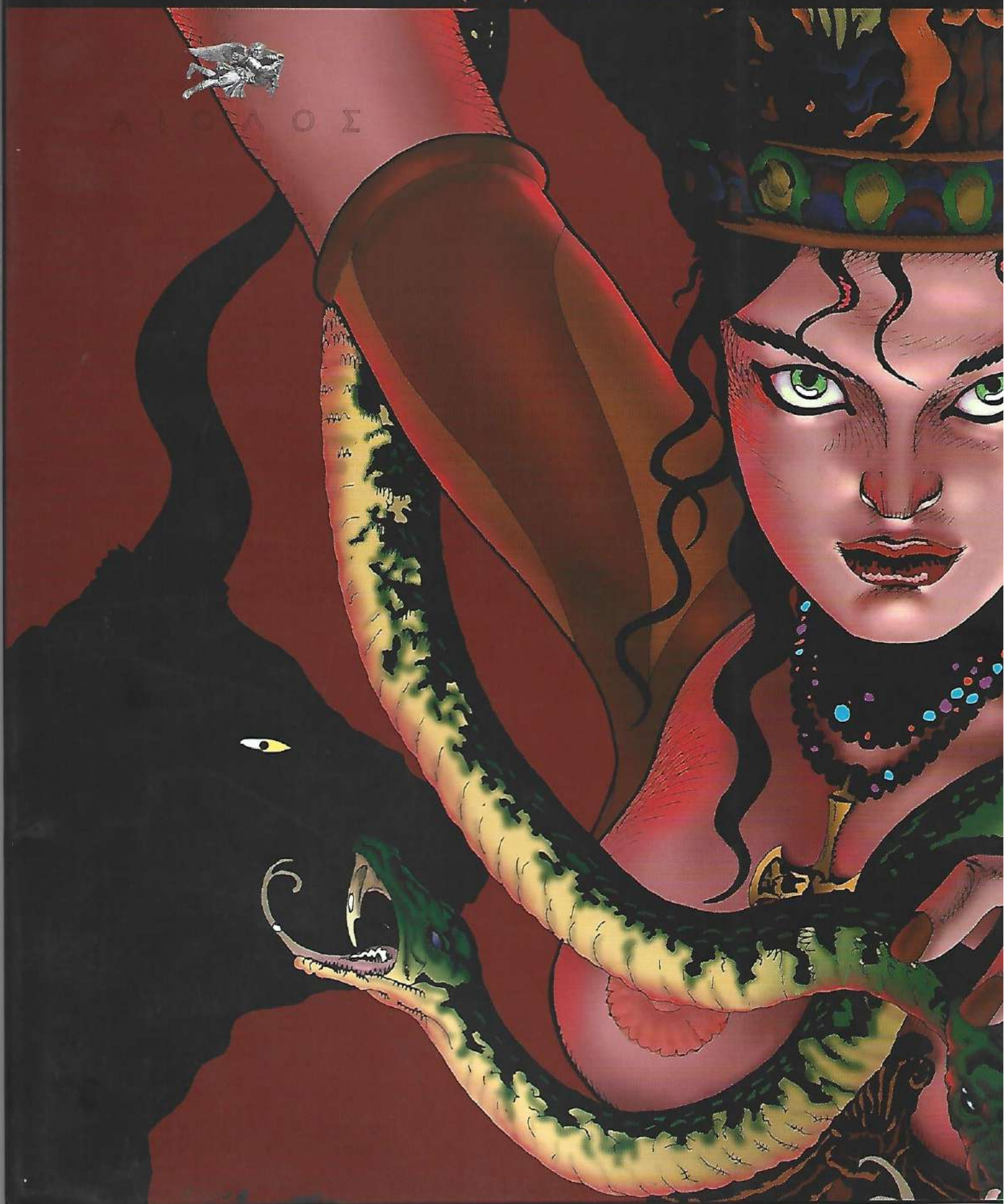
ΘΩΜΑΣ ΜΑΣΤΑΚΟΥΡΗΣ

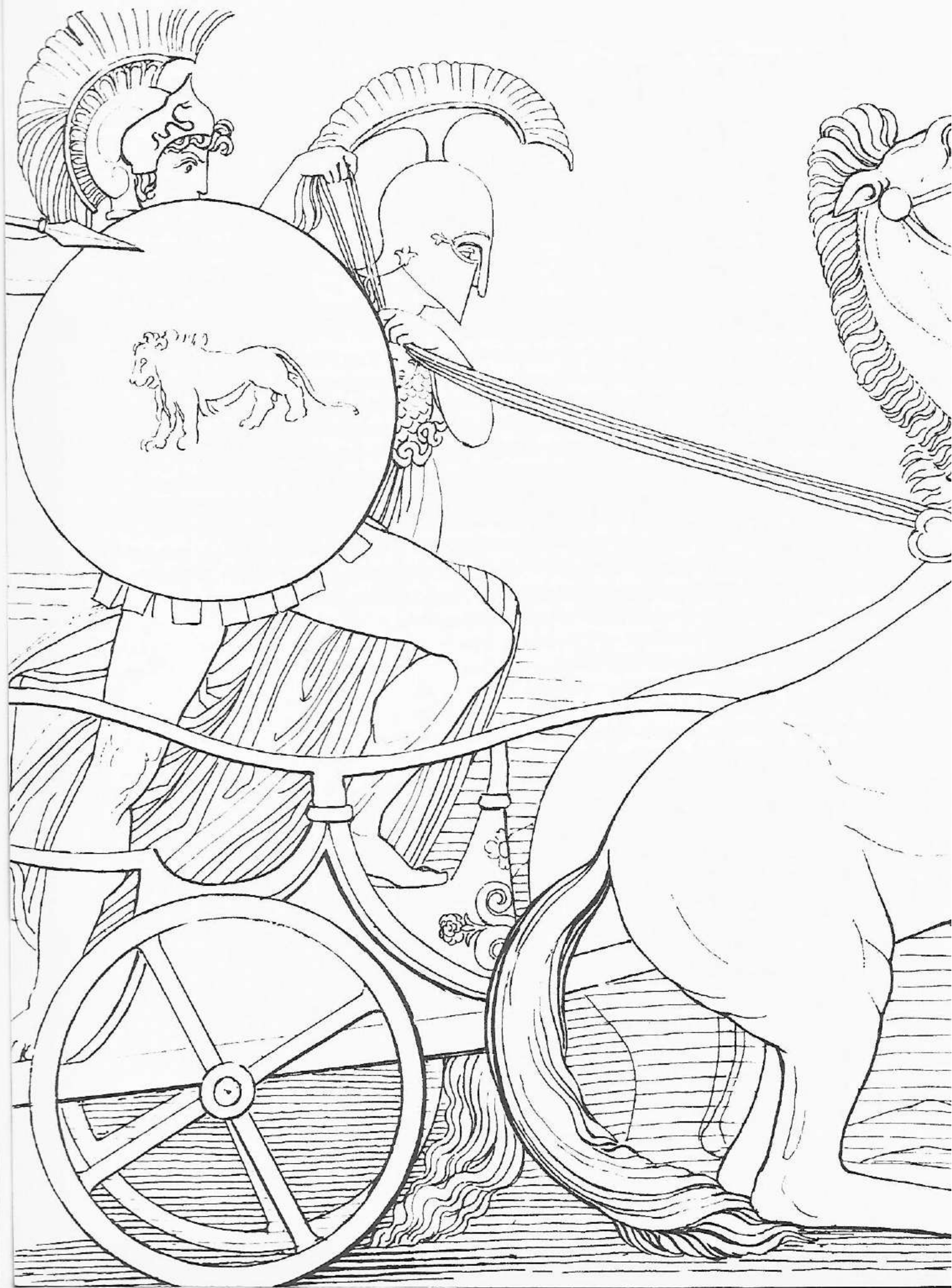
ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ

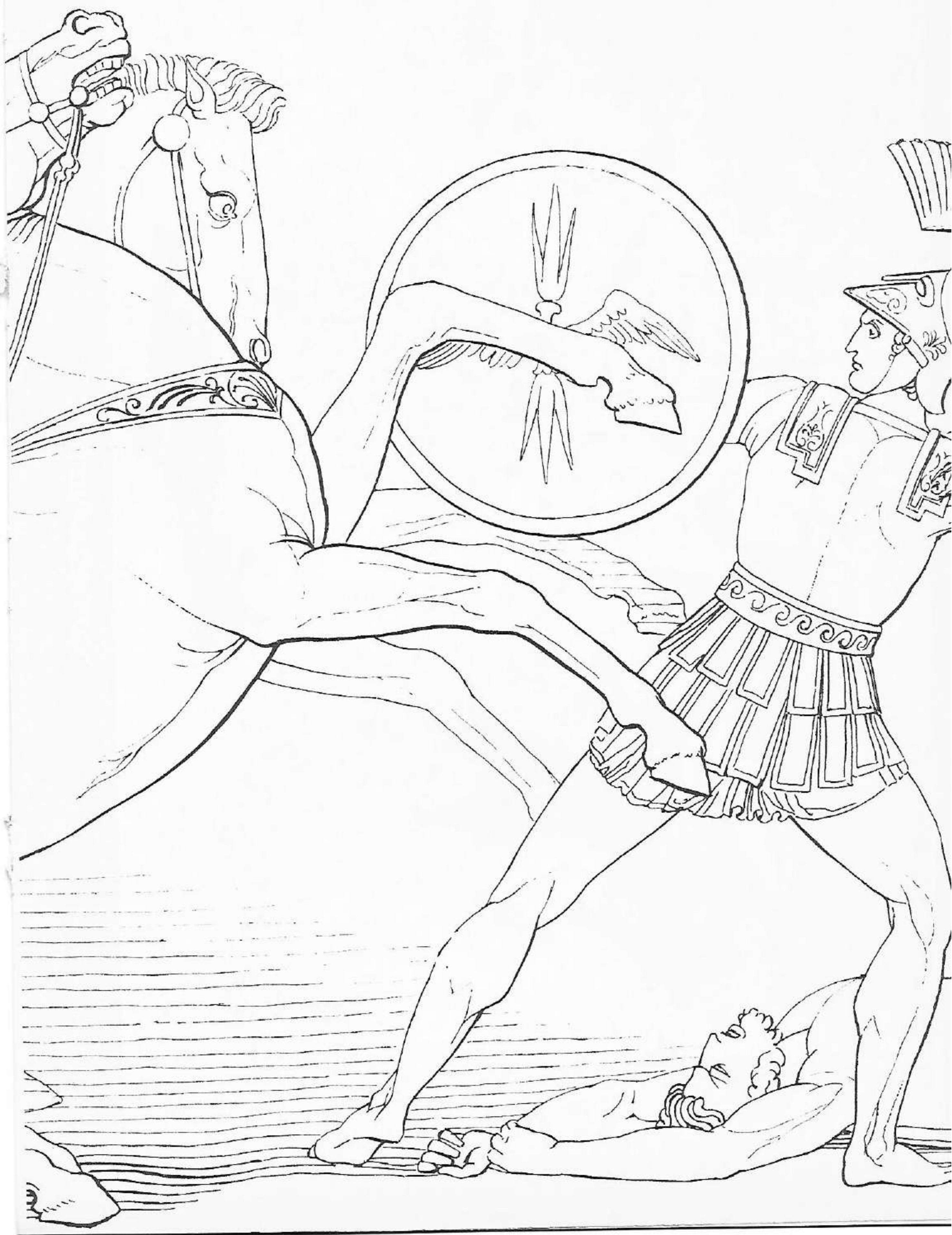
Στη ΧΩΡΑ Του ΜΙΝΩΑ

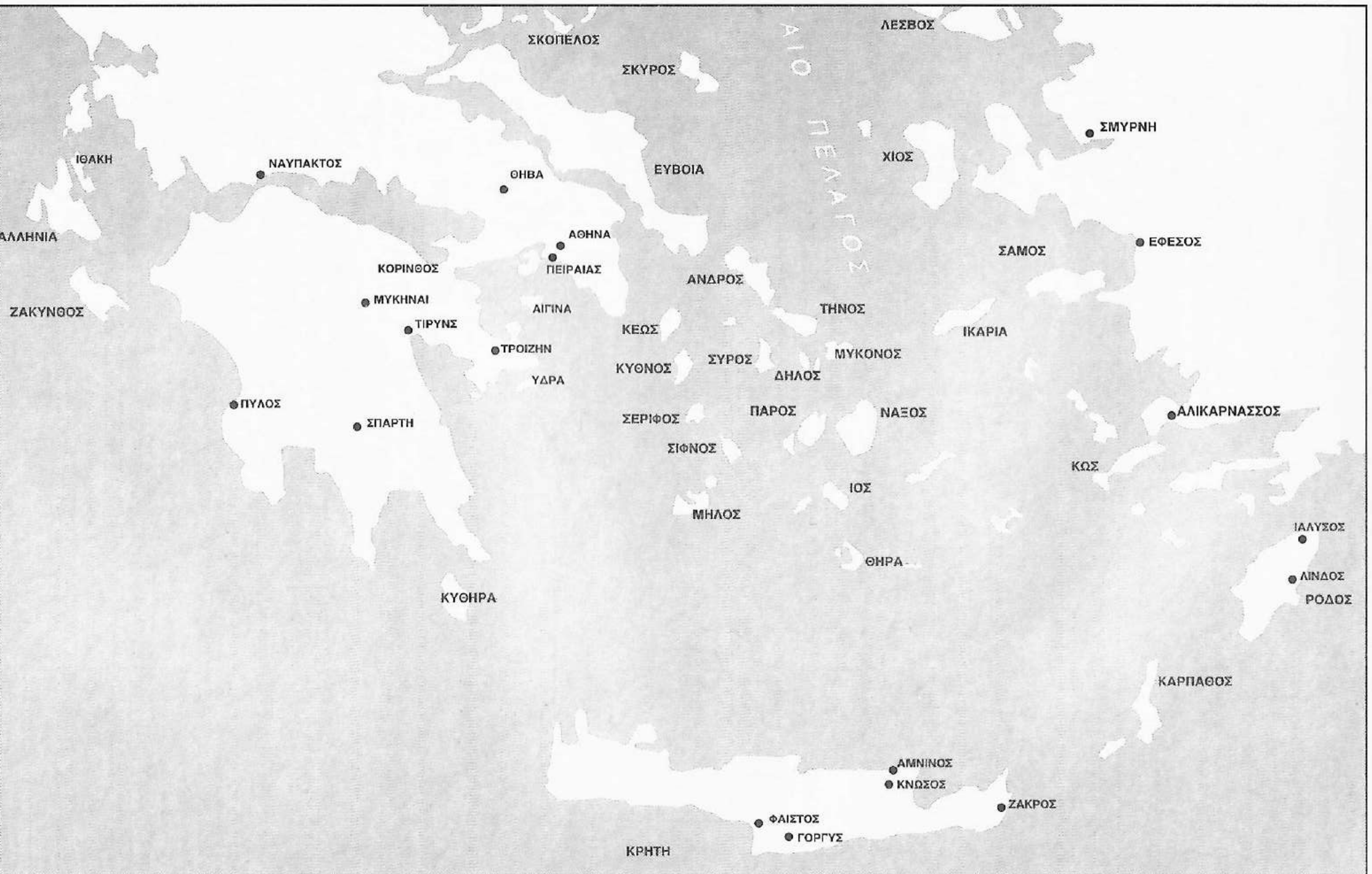
Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΩΝ ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ, ΤΟΥ ΜΟΝΑΔΙΚΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΡΟΛΩΝ (R.P.G) ΣΤΗΝ ΜΙΝΩΪΚΗ ΕΠΟΧΗ



ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΜΙΝΩΑ







ΧΑΡΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ

του Θωμά Μαστακούρη



Σ Υ Ν Τ Ε Λ Ε Σ Τ Ε Σ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ: **Δημήτρης Καλοκύρης**
ΕΞΩΦΥΛΛΟ, ΣΧΕΔΙΑ: **Βασίλης Ζήκος**
ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΔΙΟΡΘΩΣΗ: **Χρήστος Γκαβάγιας**
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: **Γ. Κορακιανίτης**
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: **Γιώργος Μπουγιώτης**

ΑΙΟΛΟΣ: Αραχώβης 35, 10681 Αθήνα, τηλ. 01/3301553, φαξ 01/3802859
www.aiolos.com.gr • E-mail: info@aiolos.com.gr
E-mail συγγραφέα: corvus@mail.hol.gr

ISBN 960-521-087-8

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α



Πρόλογος του συγγραφέα

Κρήτη τις γαῖ' ἐστὶ μέσῳ ἐνὶ οἴνοπι πόντῳ
καλὴ καὶ πίειρα, περίρρυτος

ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΙΑ', 172-173

Υπάρχει μια χώρα στη μέση του σκοτεινού πελάγους, που Κρήτη την λεν,
όμορφη, πλούσια σ' αγαθά, λουσμένη γύρω-γύρω

Το βιβλίο αυτό γράφηκε από μιαν αδήριτη ανάγκη. Τα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ, *όπως λέει και το ίδιο το όνομά τους, είναι ένας ζωντανός οργανισμός που εξελίσσεται συνεχώς, αναζητώντας νέο χώρο για να επεκταθεί. Έτσι, «Η Χώρα του Μίνωα» καλύπτει περισσότερες από μία ανάγκες: την ανάγκη να καλυφθεί με κανόνες και πληροφορίες ένας εκπληκτικός πολιτισμός όπως ο μινωικός, ο οποίος άφησε ανεξίτηλα σημάδια στον ψυχισμό και την εξέλιξη των προγόνων μας, την ανάγκη να δημιουργηθούν νέοι κανόνες του παιχνιδιού για να καλύψουν κενά ή να διορθώσουν παραβλέψεις του βασικού παιχνιδιού, την ανάγκη για νέους αντιπάλους και προστάτες που θα προσθέσουν καινούρια πνοή στο παιχνίδι και, ίσως το πιο σημαντικό, μια πραγματικά επική περιπέτεια που να συνδέει πολλές μικρότερες μεταξύ τους σε ένα σύνολο, προσφέροντας στους παίκτες και στο Ραψωδό αρκετές συναρπαστικές βραδιές παιχνιδιού. Η αγάπη με την οποία οι περισσότεροι από εσάς αγκαλιάσατε τα* ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ *είναι πράγματι συγκινητική. Η ηρωική παράδοση των Ελλήνων έχει ακόμη πολλές πτυχές της να μας αποκαλύψει. Το πνεύμα της περιπέτειας και της εξερεύνησης θα οδηγήσει σύντομα τους ήρωές σας πολύ πιο μακριά, μέχρι τα πέρατα της Γης και τον αρχέγονο Ωκεανό. Μέχρι την επόμενη εκστρατεία, είθε η παλάμη σας να μένει πάντα στεγνή στη λαβή του όπλου σας, κι ο θεός προστάτης σας να στέκεται πάντα πίσω απ' τον ώμο σας!*

ΘΩΜΑΣ ΜΑΣΤΑΚΟΥΡΗΣ


ΚΡΗΤΙΚΟ ΠΕΛΑΓΟΣ
Ν. ΔΙΑ
ΚΥΔΩΝΙΑ
ΠΟΛΥΡΡΗΝΕΙΑ
ΛΕΥΚΑ ΟΡΗ
ΑΜΝΙΣΟΣ
ΤΥΛΙΣΟΣ
ΚΝΩΣΟΣ
ΜΑΛΙΑ
ΟΡΟΣ ΙΔΗ
ΟΡΟΣ ΔΙΚΤΗ
ΖΑΚΡΟΣ
ΦΑΙΣΤΟΣ
ΓΟΡΤΥΣ
ΙΤΑΝΟΣ
ΛΙΒΥΚΟ ΠΕΛΑΓΟΣ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΡΗΤΩΝ ΗΡΩΩΝ

Οι παρακάτω οδηγίες αφορούν παίκτες οι οποίοι θέλουν να δημιουργήσουν ήρωες ή στον Ραψωδό ο οποίος επιθυμεί να δημιουργήσει τρίτα πρόσωπα του έπους, βασισμένα στη μινωική Κρήτη. Ακολουθήστε τις οδηγίες του **Βιβλίου των Παικτών**, αλλά με τις εξής παραλλαγές:

Όνομα: Τα μινωικά ανδρικά ονόματα λήγουν συνήθως σε -άνθυς,-ως, -ευς ενώ τα γυναικεία έχουν συνήθως κατάληξη -δρα, -δνη, -αη, -ίδα

Φύλο: Στην Κρήτη τα ήθη είναι πιο ελεύθερα απ' όσο στην ηπειρωτική Ελλάδα κι έτσι οι ηρωίδες μπορεί να είναι πιο πολλές, ιδίως ως ιέρειες των θεαινών της Κρήτης.

Ιδιαίτερη Πατρίδα: Συμβουλευτείτε το χάρτη του βιβλίου με τις μινωικές πόλεις.

Ασχολία Γονέων: Ρίξτε στους πίνακες καταγωγής που ακολουθούν:

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:
Προσθέστε 1 πόντο ΕΜΦ και ΕΠΙ και αφαιρέστε 1 πόντο ΜΕΓ και ΔΥΝ από τα τελικά χαρακτηριστικά των ηρώων.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ:
Ανάγνωση/Γραφή: Ο ήρωας μπορεί να επιλέξει τη μυκηναϊκή ή τη μινωική γλώσσα, ανάλογα με το αν είναι Ετεοκρήτης (γηγενής) ή Αχαιός άποικος.
Όλοι οι Κρήτες ήρωες ξεκινούν με βασική ικανότητα στην Κολύμβηση ΕΠΙx3%

Πραγματικές ασχολίες ελεύθερων ανθρώπων της μινωικής Κρήτης

Ζ100	ΑΣΧΟΛΙΑ ΠΑΤΕΡΑ
01-02	Ευγενής
03-05	Ιερέας
06-07	Πολεμιστής
08-10	Πολεμιστής/Ναυτικός
11-20	Έμπορος/Ναυτικός
21-70	Αγρότης/Βοσκός
71-80	Αγρότης/Ναυτικός
81-85	Κυνηγός
86-90	Ψαράς
91-95	Τεχνίτης
96-97	Καλλιτέχνης
98	Θεραπευτής
99	Μάντης
00	Εφευρέτης

«Ηρωικές» ασχολίες για τις ανάγκες του παιχνιδιού

Ζ100	ΑΣΧΟΛΙΑ ΠΑΤΕΡΑ
01-20	Ευγενής
21-40	Πολεμιστής/Ναυτικός
41-60	Έμπορος/Ναυτικός
61-70	Θεραπευτής
71-80	Μάντης
81-85	Κυνηγός
86-90	Εφευρέτης
91-00	Επιλογή του παίκτη από οποιονδήποτε πίνακα

Ευγενής

Με το 01, ο πατέρας του ήρωα ανήκει στο βασιλικό γένος της Κρήτης· ειδάλλως ανήκει στους εύπορους γαιοκτήμονες, εμπίστους του βασιλιά, οι οποίοι έχουν τις επαύλεις τους στην ύπαιθρο.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει θεό-προστάτη τον Δία ή τη Μεγάλη Θεά των Φιδιών.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +15% (½), Οξύτητα ακοής +15% (½), Ανάγνωση/Γραφή της μινωικής +40% (½), Γνώση ανθρώπων +30% (1), Γνώση ζώων +20% (½), Μουσικό όργανο, τραγούδι, χορός +50% (½), Πρώτες βοήθειες +20% (½), 50% πιθανότητες για Ναυσιπλοΐα +40% (1), Οδήγηση άρματος +20% (1), 2 αγωνίσματα επιλογής του παίκτη +35% (1), Γνώση ελληνικών +20% (1/4), Γνώση αιγυπτιακών +25% (½), Γνώση φοινικικών +25% (½), Ρητορική +35% (½), Ιχνηλασία +15% (1), Προσανατολισμός +20% (1).

ΟΠΛΑ: Τόξο +50% (1), δεύτερο όπλο (επιλογής του παίκτη) +35% (1), τρίτο όπλο (επιλογής του παίκτη) +30% (1), μεσαία ασπίδα +25% (1).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Δερμάτινος θώρακας και περικεφαλαία από κέρατα κάπρου (προστασία αρματωσιάς Ζ6+1), ασπίδα, ακριβά ρούχα, όπλα, κοσμήματα, Ζ4-1 υπηρέτες.

Ιερέας

Ο πατέρας του ήρωα είναι ιερέας κάποιου θεού, το πιθανότερο ενός από τους θεούς προστάτες της ιδιαίτερης πατρίδας του. Τελεί τις δημόσιες θυσίες, τις περισσότερες φορές με τη συμβολή του βασιλιά, και αποτελεί το διάμεσο ανάμεσα στους ανθρώπους και στον θεό που υπηρετεί. Αν ακολουθήσει το επάγγελμα του πατέρα του, ο ήρωας αρχίζει το παιχνίδι με 40 πόντους θεϊκής εύνοιας από όλους τους θεούς και 60 πόντους θεϊκής εύνοιας από το θεό-προστάτη του.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ιερέας έχει ως θεό-προστάτη του το θεό τον οποίο υπηρετεί (ο παίκτης μπορεί να επιλέξει, αλλά πάντα με τη σύμφωνη γνώμη του Ραψωδού).

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Ανάγνωση/Γραφή της μινωικής +60% (½), Γνώση ανθρώπων +40% (½), Γνώση ζώων +20% (½), Γνώση ορυκτών +20% (1/4), Γνώση φαινομένων +40% (1), Γνώση φυτών +30% (½), Τέχνη (Θυσία) +60% (1), Γνώση ελληνικών +15% (½), Ρητορική +40% (½).

ΟΠΛΑ: Μαχαίρι +30% (½)

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Χρυσά και ασημένια σύμβολα του θεού, πολυτελή ρούχα, τελετουργικό μαχαίρι θυσίας, σύνεργα γραφής, μουλάρι ή γαϊδούρι και κάρο, Ζ2-1 υπηρέτες ή δούλοι.

Πολεμιστής

Ο πατέρας του ήρωα ανήκει στους επαγγελματίες πολεμιστές που κατά την ομηρική εποχή απαρτίζουν στο μεγαλύτερό τους ποσοστό την προσωπική φρουρά του βασιλιά. Ο γιος του μπορεί να κληρονομήσει τη θέση του.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη την Αθηνά ή τον Άρη (ο παίκτης μπορεί να επιλέξει).

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +20% (1), Οξύτητα ακοής +20% (1), Αποφυγή +25% (x½), Γνώση ανθρώπων +20% (1), Πρώτες βοήθειες +20% (1), 1 Αγώνισμα επιλογής του παίκτη +40% (1), Πειστική ομιλία +20% (1), Ιχνηλασία +15% (½), Παραλλαγή +15% (½).

ΟΠΛΑ: Τόξο +60% (1), δευτερεύον όπλο (επιλογής του παίκτη) +40% (1), μεσαία ασπίδα +15% (1), Ζ2-1 ακόμα όπλα επιλογής του παίκτη +30% (1).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Δερμάτινος θώρακας και κράνος (προστασία Ζ6+1), οπλισμός, τσακμάκι και τσακμακόπετρα.

Πολεμιστής/Ναυτικός

Ο πατέρας του ήρωα ανήκει στους επαγγελματίες πολεμιστές που κατά την ομηρική εποχή συνοδεύουν συνήθως τα εμπορικά καράβια της Κρήτης στα ταξίδια τους. Έχει εκπαιδευτεί ως πεζοναύτης, δηλαδή μπορεί να πολεμάει το ίδιο καλά και στην ξηρά και στη θάλασσα (μισή μόνο ποινή στις ζαριές μάχης, κατά τις μάχες στη θάλασσα). Κατά τη διάρκεια των ταξιδιών μπορεί να δουλεύει και ως κωπηλάτης.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη την Αθηνά ή τον Ποσειδώνα (ο παίκτης μπορεί να επιλέξει).

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +20% (1), Οξύτητα ακοής +10% (1), Αποφυγή +20% (x½), Γνώση ανθρώπων +30% (1), Πρώτες βοήθειες +20% (1), Ναυσιπλοΐα +15% (1), 1 Αγώνισμα επιλογής του παίκτη +30% (1), Κολύμβηση +40% (1), Πειστική ομιλία +20% (1), Προσανατολισμός +20% (½).

ΟΠΛΑ: Τόξο +60% (1), δευτερεύον όπλο (επιλογής του παίκτη) +45% (1), μεσαία ασπίδα +15% (1), Ζ3-1 ακόμα όπλα επιλογής του παίκτη +30% (1).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Δερμάτινος θώρακας και κράνος (προστασία Ζ6+1), οπλισμός, τσακμάκι και τσακμακόπετρα.

Έμπορος/Ναυτικός

Ο πατέρας του ήρωα είναι κυβερνήτης ή πλοηγός (50%-50% πιθανότητες) σ' ένα σχετικά μεγάλο πλοίο. Ο βασιλιάς ή το ιερατείο του επιδεικνύουν εμπιστοσύνη στις δοσοληψίες με τους ξένους εμπόρους που συναντά στα ταξίδια του. Ο ήρωας δεν μπορεί να αρχίσει ως κυβερνήτης πλοίου από ηλικία μικρότερη των 21 ετών.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Ποσειδώνα ή τον Ερμή.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +20% (1), Ανάγνωση/Γραφή της μινωικής +40% (1), Ανάγνωση/Γραφή μυκηναϊκών +20% (½), Γνώση ανθρώπων +30% (2), Γνώση ζώων (Θαλάσσιων) +20% (½), Γνώση φαινομένων +40% (2), Ναυσιπλοΐα +35% για πλοηγό +50% για τον κυβερνήτη (1), Πρώτες βοήθειες +25% (1), Γνώση ξένης γλώσσας +6Ζ10% για Ζ3 ξένες γλώσσες (Ζ3-1), Πειστική ομιλία +35% (1), Κολύμβηση +30% (1), Προσανατολισμός +20% (2).

ΟΠΛΑ: Τόξο +50% (½), μαχαίρι +40% (1).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Χοντρά και ελαφρά ρούχα, χρυσά και αργυρά μικροαντικείμενα και κοσμήματα, τόξο και μαχαίρι, φαρέτρα με 2Ζ10 βέλη.

Θεραπευτής

Ο πατέρας του ήρωα είναι θεραπευτής. Ξέρει να αντιμετωπίζει τραυματισμούς από όπλα ή φυσικές αιτίες (πληγές, κατάγματα, κ.λπ.), αλλά και να γιατρεύει τις πιο συνηθισμένες και απλές ασθένειες με τη χρήση βοτανιών και άλλων θεραπευτικών πρακτικών.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Απόλλωνα ή τη Θεά των Φιδιών.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +30% (1), Οξύτητα ακοής +30% (1), Ανάγνωση/Γραφή μινωικών +4Ζ10-10% (1), Γνώση ανθρώπων +25% (2), Γνώση ζώων +10% (1), Γνώση ορυκτών +10% (1), Γνώση φαινομένων +15% (1), Γνώση φυτών +70% (1), Πρώτες βοήθειες +40% (1), Τέχνη (Θεραπευτική) +45% (1), Πειστική ομιλία +25% (2), Ρητορική +25% (1).

ΟΠΛΑ: Μαχαίρι +50% (Ζημιά Ζ6+1 λόγω γνώσεων ανατομίας).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ρούχα, 2Ζ10 δόσεις βότανα για θεραπεία τραυμάτων (ανάκτηση +2 επιπλέον ΠΖ σε περίπτωση πετυχημένης ζαριάς Πρώτων βοηθειών ή Θεραπείας), 2Ζ10 δόσεις βότανα για θεραπεία ασθενειών (+30% στις ζαριές Αντοχής του αρρώστου), κοφτερό μαχαίρι, τριόνι, λαβίδες, επίδεσμοι.

Μάντης

Ο μάντης έχει γεννηθεί με την έμφυτη ικανότητα να προβλέπει κάποια μελλοντικά γεγονότα, καθώς και να ανακαλύπτει άγνωστα γι' αυτόν γεγονότα του παρελθόντος όσο και του παρόντος. Είναι ένα χάρισμα που οι θεοί παραχωρούν σε ελάχιστους ανθρώπους και το οποίο μερικές φορές κληρονομείται από πατέρα σε γιο ή από μητέρα σε κόρη. Διαβάστε την παράγραφο για τη Μαντεία στο κεφάλαιο των Βασικών Κανόνων του Παιχνιδιού για να δείτε με ποιον τρόπο ο μάντης μπορεί να γνωρίσει το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Απόλλωνα ή τη Θεά των Φιδιών.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +30% (1), Οξύτητα ακοής +30% (1), Ανάγνωση/Γραφή μινωικών+5Ζ10-2Ζ10% (½), Γνώση ανθρώπων +30% (2), Γνώση ζώων +20% (1), Γνώση φαινομένων +20% (2), Τέχνη (Ζ4 είδη μαντικής τέχνης, δείτε παράγραφο Μαντείας) 6Ζ10% (1) στο κάθε είδος μαντικής τέχνης που γνωρίζει, Πειστική ομιλία +30% (1), Ρητορική +5Ζ10-3Ζ10% (Ζ2).

ΟΠΛΑ: Ραβδί +30% (Ζημιά Ζ6-1, Ανθεκτικότητα 6).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ραβδί, σύνεργα μαντικής τέχνης.

Τεχνίτης

Η μινωική κοινωνία διαθέτει άτομα εξειδικευμένα σε πολλούς και διάφορους κλάδους. Ο τεχνίτης μπορεί να έχει δικό του εργαστήριο ή να είναι περιπλανώμενος, αλλά τις πιο πολλές φορές δουλεύει για λογαριασμό του ιερατείου ή κάποιου πλούσιου ευγενή. Βρείτε στον πίνακα που ακολουθεί ποια μπορεί να είναι η τέχνη του πατέρα του ήρωα, ή επιλέξτε την μόνοι σας.

1Ζ100	**Επάγγελμα**
01-28	Αγγειοπλάστης
29-30	Κατασκευαστής καλλυντικών
31-35	Καλαθοπλέκτης
36-40	Σχοινοποιός
41-60	Μεταλλουργός
61-80	Βυρσοδέψης
81-95	Ξυλουργός
96-00	Κτίστης

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Για τους αγγειοπλάστες, τους καλαθοπλέκτες, τους σχοινοποιούς και τους κτίστες η Αθηνά, για τους κατασκευαστές καλλυντικών η Αφροδίτη, για τους άλλους ο Ήφαιστος.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Γνώση ορυκτών (για αγγειοπλάστες, μεταλλουργούς, κτίστες) +40% (1), Γνώση φυτών (για ξυλουργούς, σχοινοποιούς, καλαθοπλέκτες) +20% (½), Τέχνη (συγκεκριμένη τέχνη) +50% (1), Πειστική ομιλία +20% (1).

ΟΠΛΑ: Δόρυ +20% (¼), Τόξο +20% (¼), Ασπίδα +5% (¼). Ο μεταλλουργός που είναι ειδικευμένος οπλουργός έχει +20% σε όλα τα μεταλλικά όπλα.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ρούχα, εργαλεία της τέχνης, κατασκευασμένα αντικείμενα αξίας 2 βοδιών, κάρο με δύο βόδια.

Ψαράς

Ο πατέρας του ήρωα είναι ψαράς σε κάποια παραθαλάσσια περιοχή. Έχει μια μικρή βάρκα, η οποία τις περισσότερες φορές δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα σκαμμένο κούτσουρο, και ψαρεύει χωρίς να ξεμακραίνει από την όχθη ή την ακτή. Δείτε τη δεξιότητα του ψαρέματος στη σελ. 28 του Βιβλίου των Παικτών.

ΘΕΟΣ ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεά-προστάτισσα τη Δίκτυννα

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +30% ($), Γνώση Ζώων (θαλάσσιων) +30% (1), Γνώση φαινομένων +30% (1), Τέχνη (ψάρεμα) +50% (1), Ναυσιπλοΐα +20% (1), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Κολύμβηση +50% (1), Πειστική ομιλία +10% (½), Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας (δίχτυα, αγκίστρια) +30% (2).

ΟΠΛΑ: Ακόντιο (καμάκι) +50% (1), Τόξο +20% (½), Μαχαίρι +35% (½).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Καμάκι, μαχαίρι, δίχτυα και αγκίστρια, μικρή πρωτόγονη βάρκα χωρίς πανί, 200 μέτρα σχοινί, πανέρια, παστωμένα ή καπνισμένα ψάρια αξίας 1 βοδιού.

Αγρότης / Βοσκός

Στη μινωική Κρήτη, όλοι οι ελεύθεροι αγρότες είναι ταυτόχρονα και κτηνοτρόφοι. Έχουν στην κατοχή τους μερικά στρέμματα που καλλιεργούν και λιγοστά ζώα για τις προσωπικές τους ανάγκες.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει θεά-προστάτισσα τη Μεγάλη Θεά των Φιδιών.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +30% (½), Οξύτητα ακοής +20% (½), Γνώση ζώων +35% (1), Γνώση φαινομένων +30% (½), Γνώση φυτών +35% (½), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Άλμα +30% (1), Αναρρίχηση +40% (1), Ρίψη +30% (1), Αθόρυβη κίνηση +20% (½), Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας +20% (½), Ιχνηλασία +30% (1), Προσανατολισμός +30% (1).

ΟΠΛΑ: Τόξο +20% (½), Μαχαίρι +25% (½), Μπαστούνι +40% (1) Ζημιά Ζ6-1, Ανθεκτικότητα 6.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Φθηνά ρούχα, μπαστούνι, μαχαίρι, Ζ6 αιγοπρόβατα ή Ζ2 βόδια ή Ζ3 χοίρους, 40% πιθανότητες για ένα σκύλο.

Αγρότης / Βοσκός / Ναυτικός

Στη μινωική Κρήτη, πολλοί αγρότες είναι ταυτόχρονα όχι μόνον κτηνοτρόφοι αλλά και περιστασιακοί ναυτικοί. Τους τελευταίους μήνες της άνοιξης και τους πρώτους του καλοκαιριού φεύγουν με τα πλοία για κοντινά ταξίδια στις ακτές της Κρήτης και τα πιο κοντινά νησιά, ώστε να έχουν επιστρέψει πίσω έγκαιρα για τη συγκομιδή.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεά-προστάτισσα τη Δίκτυννα.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +25% (½), Οξύτητα ακοής +20% (½), Γνώση ζώων +35% (1), Γνώση φαινομένων +25% (½), Γνώση φυτών +25% (½), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Ναυσιπλοΐα +15% (½), Άλμα +20% (1), Αναρρίχηση +35% (1), Κολύμβηση +20% (1), Ρίψη +25% (1), Αθόρυβη κίνηση +20% (½), Ασφάλιση/Απασφάλιση Παγίδας +20% (½), Ιχνηλασία +30% (1), Προσανατολισμός +30% (1).

ΟΠΛΑ: Τόξο +25% (½), Δόρυ +20% (½), Μαχαίρι +25% (½), Μπαστούνι +40% (1) Ζημιά Ζ6-1, Ανθεκτικότητα 6.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Φθηνά ρούχα, μπαστούνι, μαχαίρι, Ζ6 αιγοπρόβατα ή Ζ2 βόδια ή Ζ3 χοίρους, 30% πιθανότητες για ένα σκύλο.

Κυνηγός

Ο πατέρας του ήρωα είναι κυνηγός, δηλαδή κυνηγάει άγρια ζώα των οποίων κατόπιν πουλάει στους οικισμούς το κρέας και το δέρμα. Δείτε σχετικά με την ιδιότητα του κυνηγού στο Βιβλίο των Παικτών, σελ. 29.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεά-προστάτιδα τη Δίκτυννα.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +40% (½), Οξύτητα ακοής +35% (½), Γνώση ζώων +30% (2), Γνώση φαινομένων +25% (1), Γνώση φυτών +25% (½), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Τέχνη (κυνήγι) +50% (1) Άλμα +20% (1), Αναρρίχηση +30% (½), Αποφυγή +25% (½), Ρίψη +30% (1), Πειστική ομιλία +10% (½), Αθόρυβη κίνηση +30% (1), Ασφάλιση/Απασφάλιση Παγίδας +40% (1), Ιχνηλασία +40% (1), Προσανατολισμός +40% (1), Παραλλαγή +35% (1).

ΟΠΛΑ: Δόρυ+15% (½),Τόξο +60% (1), Μαχαίρι +30% (1), Ακόντιο +20% (1).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: δερμάτινα ρούχα, Ζ3 ακόντια, τόξο, 2Ζ20 βέλη, μαχαίρι, Ζ10 μερίδες κυνηγιού (πρέπει να πουληθούν μέσα σε 2 ημέρες, ειδάλλως θα αλλοιωθούν), 40% πιθανότητες για ένα κυνηγόσκυλο.

Καλλιτέχνης

Οι καλλιτέχνες ασκούν κάποια από τις «ευγενείς» τέχνες που προσφέρουν ομορφιά, μέθεξη ή ψυχαγωγία, και κατέχουν μια ιδιαίτερη θέση στη μινωική κοινωνία. Συνήθως βρίσκονται στη δούλεψη κάποιου ευγενούς ή του ιερατείου. Βρείτε στον πίνακα που ακολουθεί ποια μπορεί να είναι η τέχνη του πατέρα του ήρωα, ή επιλέξτε την μόνοι σας. (Δείτε περισσότερες λεπτομέρειες στο κεφάλαιο «Ομηρική Κοινωνία»).

Ζ100	**Επάγγελμα**
01-10	Γλύπτης
11-20	Ζωγράφος
21-40	Χορευτής
41-60	Αοιδός
61-80	Μουσικός
81-00	Ακροβάτης-Ταχυδακτυλουργός, Γελωτοποιός

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη την Αθηνά (γλύπτης, ζωγράφος), τον Ερμή (ακροβάτης) ή τον Απόλλωνα (χορευτής, αοιδός, μουσικός).

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Γνώση ανθρώπων +10% (2), Τέχνη (η τέχνη του καλλιτέχνη) +50% (1), Αποφυγή (για ακροβάτη και χορευτή) +40% (1), Γνώση ξένης γλώσσας 4Ζ10% σε Ζ2-1 Ξένες γλώσσες (Ζ2-1), Πειστική ομιλία +30% (1), Ρητορική (για αοιδό) +40% ($).

ΟΠΛΑ: Μαχαίρι +25% ($).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ρούχα, εργαλεία δουλειάς, μαχαίρι.

Εφευρέτης

Ο πατέρας του ήρωα είναι ένας πρωτοπόρος στον τομέα της έρευνας. Ασχολείται με επινοήσεις που αφορούν σε μεταλλοκατασκευές, και έχει κατασκευάσει τουλάχιστον ένα ή δύο εξελιγμένα εργαλεία ή συσκευές που προσφέρουν κάτι το ξεχωριστό. Αυτό γίνεται άλλες φορές μόνο με τη δύναμη του νου του και άλλες με τη βοήθεια του θεού Ηφαίστου, ο οποίος του δίνει έμπνευση μέσω ονείρων ή οραμάτων (δείτε δεξιότητα *Γνώση/Επισκευή μηχανών*, σελ.19).

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη του τον Ήφαιστο.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +45%, Οξύτητα ακοής +35%, Ανάγνωση/Γραφή της μινωικής 6Ζ10-3Ζ10% (1), Ανάγνωση/γραφή ατλαντιανών 4Ζ10-4Ζ10% (1/4), Γνώση ορυκτών +50% (1), Τέχνη (μεταλλουργία) +60% (1), Γνώση/Επισκευή μηχανισμών +40% (1), Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας +60% (1).

ΟΠΛΑ: Σφυρί 40% (½), Ζημιά Ζ6+2, Αντοχή 6.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ρούχα, εργαλεία δουλειάς, 1 κιλό ακατέργαστο μέταλλο σε ράβδους, μικρές μεταλλικές εφευρέσεις (δείτε δεξιότητα Γνώση/Επισκευή μηχανών, σελ. 17).

Οι Κρήτες φημίζονται για την ικανότητά τους στην τοξοβολία. Όλοι οι ήρωες αρχίζουν με βασικό ποσοστό τοξοβολίας (ΔΥΝ+ΕΠΙ):3%, και οι περισσότερες τάξεις Κρητών ηρώων παίρνουν σημαντικά επιπλέον ποσοστά από τους αντίστοιχους ομηρικούς ήρωες της ηπειρωτικής Ελλάδας.

Τα μινωικά δόρατα και ακόντια έχουν μεγαλύτερες και μακρύτερες αιχμές από τα ομηρικά. Στην πρακτική του παιχνιδιού, απαιτούν για τη χρήση τους 9 και 10 ΕΠΙ, αντίστοιχα, αλλά οποιαδήποτε πετυχημένη ζαριά στη χρήση ενός τέτοιου όπλο που λήγει σε μονό αριθμό προκαλεί 1 επιπλέον πόντο ζημιάς από αυτόν που θα δείξει το ζάρι.

Μινωικό ξίφος

Ορισμένοι πολεμιστές ειδικεύονται σ' ένα είδος μεγάλου ξίφους το οποίο έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ:3
Ζημιά	Ζ10+1
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	12/12
Βάρος	2
Ανθεκτικότητα	15

Διπλός πέλεκυς

Ο διπλός πέλεκυς δεν είναι μόνον ένα ιερό σύμβολο του μινωικού πολιτισμού, αλλά κι ένα τρομερό όπλο στα χέρια όσων ξέρουν να τον χειρίζονται.

Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ:3
Ζημιά	Ζ10+2
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	13/12
Βάρος	2,5
Ανθεκτικότητα	13

Οι ασπίδες που συνηθίζονται έχουν σχήμα οκταριού και αντιστοιχούν στις μεσαίες ασπίδες του *Βιβλίου των Παικτών*.

Οι μεταλλικοί θώρακες και οι περικνημίδες απαντώνται σπανιότατα. Τα κράνη είναι κατασκευασμένα συνήθως από ενωμένους χαυλιόδοντες κάπρου και προσφέρουν από μόνα τους στον κάτοχό τους προστασία Ζ3-1.

ΝΕΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Γνώση/Επισκευή μηχανισμών (τέχνη)

Δεξιότητα γνώσης
Βασικό ποσοστό 0%

Τη σπάνια αυτή δεξιότητα διαθέτουν μόνον οι εφευρέτες και πιθανώς λίγοι πρωτομάστορες μεταλλουργοί. Ο κάτοχός της μπορεί να επινοήσει ένα μεταλλικό μηχανισμό ή να επισκευάσει έναν ελαττωματικό ή κατεστραμμένο. Όσο πιο αυξημένο το ποσοστό ικανότητας τόσο πιο διευρυμένη η γνώση. Ο παρακάτω πίνακας είναι απλώς ενδεικτικός.

01%-30%	Πρωτοποριακά εργαλεία (λαβίδες, σφυριά, άροτρα κ.λπ.) ή όπλα που μπορούν να βελτιώσουν την τέχνη του κατόχου τους κατά Z10% κάθε φορά.
31%-60%	Πρωτοποριακές συσκευές που, κατά την κρίση του Ραψωδού, μπορούν να αυξήσουν την ικανότητα κάποιου σε μια δεξιότητα κατά 2Z10+10% (παραδείγματα: ένα σωσίβιο από ελαφρύ ξύλο ή κολοκύθες για την Κολύμβηση, αρπάγη για Αναρρίχηση, ένα τηλεσκόπιο με πρωτόγονους φακούς για τον Εντοπισμό, μια πρωτόγονη πυξίδα για τον Προσανατολισμό).
61%-90%	Ανώτερες γνώσεις μαθηματικών, γεωμετρίας, φυσικής και χημείας που επιτρέπουν τη χρήση μοχλών, υψικαμίνων και άλλων εξελιγμένων μεθόδων για την κατασκευή μεγάλων έργων και πολύπλοκων μηχανισμών βασισμένων στα ελατήρια, στη δύναμη του ατμού και του ήλιου, κ.λπ. Π.χ. μεταλλικές πύλες που ανοίγουν αυτόματα, ανυψωτικές μηχανές, μεταλλικές θωρακίσεις σκαφών, πολεμικές μηχανές, κ.λπ. Οι συσκευές της κατηγορίας 31%-60% αυξάνουν τις δεξιότητες κατά 3Z10+15%.
91%-00%	Απόκρυφες γνώσεις προερχόμενες από χαμένους πολιτισμούς, όπως η κατασκευή μηχανικών ανθρώπων και ζώων, ιπτάμενων συσκευών που η λειτουργία τους βασίζεται στα ρεύματα του αέρα, καταστρεπτικά όπλα βασισμένα στις δυνάμεις της ηλιακής ενέργειας ή των κρυστάλλων, κ.λπ.

Η επιδιόρθωση μιας χαλασμένης εφεύρεσης μπορεί να επιχειρηθεί και από έναν εφευρέτη μιας κλίμακας γνώσης κατώτερης από κείνην που απαιτείται για την κατασκευή του. Για παράδειγμα, ένας εφευρέτης με Γνώση/Επισκευή μηχανισμών 73% μπορεί να επιχειρήσει την επισκευή ενός μηχανικού ανθρώπου.

Αν ο παίκτης που έχει τον ήρωα-εφευρέτη έχει μια ιδέα για κάποια συσκευή, θα πρέπει να την αναφέρει στον Ραψωδό κι εκείνος να αποφασίσει αν η κατασκευή της είναι εφικτή, ανάλογα με τις γνώσεις του και την εποχή του. Στη συνέχεια, ο παίκτης ρίχνει μια ζαριά Τέχνης, σύμφωνα με τους κανόνες του Βιβλίου των Παικτών και διαπιστώνει το αποτέλεσμα της προσπάθειάς του.

Ταυροκαθάψια

Δεξιότητα σώματος

Βασικό ποσοστό ΕΠΙ: 4%

Το άθλημα των ταυροκαθαψίων είναι ιδιαίτερα αγαπητό στη μινωική Κρήτη. Πρόκειται για είδος ταυρομαχίας, στην οποία σκοπός δεν είναι η θανάτωση του εξαγριωμένου ταύρου αλλά η εκτέλεση επικίνδυνων και εντυπωσιακών ακροβατικών πάνω στο σώμα του ζώου. Ο «ταυρομάχος» θα πρέπει να φέρει σε 1Z100 ζαριά μικρότερη από την ικανότητά του στο άθλημα, μία φορά για να μπορέσει να πηδήσει πάνω από την πλάτη του ταύρου, και άλλη μία για να μπορέσει να προσγειωθεί ομαλά. Συνήθως η δεύτερη ζαριά δεν είναι αναγκαία, αν κάποιος συναθλητής του βρίσκεται πίσω από την πλάτη του ζώου και περιμένει να τον πιάσει. Στην περίπτωση αυτή, αρκεί μια πετυχημένη ζαριά στο άθλημα από το δεύτερο αυτό συναθλητή, οποίος μπορεί να προσθέσει στην ικανότητά του και 20%. Απλή αποτυχία σημαίνει πως ο αθλητής χάνει την ισορροπία του σε κάποια φάση του άλματος και πέφτει από το σώμα του ταύρου, προκαλώντας στο κορμί του Z6 πόντους ζημιάς, ενώ απόλυτη αποτυχία σημαίνει πως ο εξαγριωμένος ταύρος τον καρφώνει με τα κέρατα (50% πιθανότητες) ή τον ποδοπατά (50% πιθανότητες), προκαλώντας του στην πρώτη περίπτωση ζημιά 4Z6 (2Z6 αν οι άκρες των κεράτων του ζώου είναι πριονισμένες) και στη δεύτερη ζημιά 6Z6 μείον 3Z6.

Ναυπηγική (τέχνη)
Δεξιότητα γνώσης
Βασικό ποσοστό 0%

Η ικανότητα της κατασκευής πλοίων είναι μια τέχνη σπάνια και πολύτιμη στον ομηρικό κόσμο. Ο ναυπηγός, ο οποίος είναι ειδικευμένος ξυλουργός, μόνος ή με βοηθούς, μπορεί από κορμούς δέντρων να κατασκευάσει μια βάρκα ή ένα πλοίο, με την προϋπόθεση, ασφαλώς, πως έχει πρόσβαση στα κατάλληλα εργαλεία και στην κατάλληλη ξυλεία, καθώς και ένα σωρό άλλα απαιτούμενα υλικά (σχοινιά, πανί, πίσσα κ.λπ.). Αν υπάρχουν οι προαναφερθείσες προϋποθέσεις, ο ναυπηγός και οι τυχόν βοηθοί του θα πρέπει να ξοδέψουν ανθρωποώρες εργασίας ισάριθμες με το εμβαδόν του σκάφους που θέλουν να κατασκευάσουν x 20. Έτσι, για παράδειγμα, μια ψαρόβαρκα με διαστάσεις 4x1 απαιτεί 80 (4x20) ανθρωποώρες εργασίας, ενώ μια πεντηκόντορη με διαστάσεις 30x3 απαιτεί 1800 (90x20) ανθρωποώρες εργασίας. Ένας ναυπηγός και τρεις βοηθοί του (τέσσερα συνολικά άτομα), δουλεύοντας 10 ώρες κάθε μέρα, καλύπτουν 40 ανθρωποώρες την ημέρα, άρα θα τελειώσουν μια πεντηκόντορο σε (1800:40=) 45 ημέρες. Στο τέλος αυτής της περιόδου, ο ναυπηγός ρίχνει 1Z100 και συμβουλεύεται τον παρακάτω πίνακα:

Διαφορά ζαριάς Z100 από το βασικό ποσοστό ικανότητας στη Ναυπηγική	Αποτέλεσμα
01%-30% μικρότερη	Ένα ανεκτό αποτέλεσμα. Ρίξτε τη ζαριά ποιότητας σκαριού του συγκεκριμένου σκάφους (σελ. 27) για να βρείτε την ποιότητα του σκαριού του.
31%-60% μικρότερη	Ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Ρίξτε τη ζαριά ποιότητας σκαριού του συγκεκριμένου σκάφους (σελ. 27) για να βρείτε την ποιότητα του σκαριού, προσθέτοντας +1 στο αποτέλεσμα.
61%-95% μικρότερη	Ένα πολύ καλό αποτέλεσμα. Ρίξτε τη ζαριά ποιότητας σκαριού του συγκεκριμένου σκάφους (σελ. 27) για να βρείτε την ποιότητα του σκαριού του, προσθέτοντας +2 στο αποτέλεσμα και +5 στους Πόντους Αντοχής του πλοίου.
Απόλυτη επιτυχία	Ένα τέλειο αποτέλεσμα. Ρίξτε τη ζαριά ποιότητας σκαριού του συγκεκριμένου σκάφους (σελ. 27) για να βρείτε την ποιότητα του σκαριού του, προσθέτοντας +3 στο αποτέλεσμα και +10 στους Πόντους Αντοχής του πλοίου.
01%-30% μεγαλύτερη	Ένα κακό αποτέλεσμα. Ρίξτε τη ζαριά ποιότητας σκαριού του συγκεκριμένου σκάφους (σελ. 27) για να βρείτε την ποιότητα του σκαριού του, αφαιρώντας 2 από το αποτέλεσμα (ελάχιστο 1) και 5 από τους πόντους αντοχής του.
31%-95% μικρότερη	Ένα αποτυχημένο αποτέλεσμα. Ρίξτε τη ζαριά ποιότητας σκαριού του συγκεκριμένου σκάφους (σελ. 27) για να βρείτε την ποιότητα του σκαριού του, αφαιρώντας 3 από το αποτέλεσμα (ελάχιστο 1) και 10 από τους πόντους αντοχής του (ελάχιστο 1/5 των πόντων ενός κανονικού σκάφους).
Απόλυτη αποτυχία	Το σκάφος έχει κατασκευαστικά ελαττώματα εξαιτίας των οποίων θα βυθιστεί στην πρώτη ισχυρή θαλασσοταραχή. Έχει μόνον 1 πόντο ποιότητας σκαριού και μόνο το 1/10 των πόντων αντοχής ενός αντίστοιχου καλώς ναυπηγημένου πλοίου).

Μόνον ένας έμπειρος ναυπηγός μπορεί να κατασκευάσει σκάφη μεγαλύτερα από βάρκες και μόνον ένας μάστορας μπορεί να κατασκευάσει πλοία με χωρητικότητα μεγαλύτερη των 10 ατόμων (δείτε σελ. 48 του Βιβλίου των Παικτών).

Το κεφάλαιο αυτό γράφεται ως μια προσπάθεια προσέγγισης στην καθημερινής ζωή της μινωικής εποχής, όπως αυτή παρουσιάζεται μέσα από τα μεταγενέστερα αρχαία ελληνικά κείμενα και τα ευρήματα της αρχαιολογικής σκαπάνης. Σύμφωνα με τον Όμηρο, την εποχή στην οποία διαδραματίζονται τα *Ζωντανά Έπη* στο νησί της Κρήτης κατοικούν πέντε διαφορετικές πληθυσμικές ομάδες: οι Ετεοκρήτες και οι Κυδωνιάτες, οι οποίοι είναι αυτόχθονες, και οι Αχαιοί, οι Πελασγοί και οι Δωριείς, οι οποίοι έχουν έρθει ως άποικοι από την ηπειρωτική Ελλάδα. Ο λεγόμενος «Μινωικός πολιτισμός» είναι πολιτισμός που διαρκεί αιώνες ολόκληρους, από το 2000 μέχρι το 1200, περίπου, πριν από την έναρξη της χριστιανικής χρονολόγησης, με περιόδους τις οποίες οι αρχαιολόγοι και οι ιστορικοί ονομάζουν Πρωτομινωική, Μεσομινωική και Υστερομινωική, παρόλο που όλες τους παρουσιάζουν κάποια κοινά βασικά χαρακτηριστικά. Και πάλι τονίζω πως η προσπάθεια αυτού του βιβλίου είναι να γίνει μια ιστορική προσέγγιση του μύθου ή, αν θέλετε, μια μυθολογική προσέγγιση της ιστορίας. Στην πραγματικότητα, ο λεγόμενος Μινωικός πολιτισμός της Κρήτης και ο αρχαϊκός κόσμος του Ομήρου απέχουν τουλάχιστον μισή χιλιετία ο ένας από τον άλλο. Αυτό, ωστόσο, δεν εμπόδισε τους αρχαίους μυθοπλάστες να παντρέψουν τη μια παράδοση με την άλλη μέσα στις ιστορίες τους. Ο Ραψωδός, λοιπόν, μπορεί ελεύθερα να θεωρήσει μέσα στα έπη του τους δύο κόσμους ως χρονικά παράλληλους. Άλλωστε, σύμφωνα με την παράδοση, ο Θησέας επισκέφθηκε την αυλή του Μίνωα μόλις δύο γενιές πριν από τα γεγονότα του Τρωικού Πολέμου, ενώ ο Ιδομενεύς, ένας από τους μεγαλύτερους ήρωες του Τρωικού Πολέμου ήταν εγγονός του Μίνωα.

Και πάλι τονίζω πως τα ιστορικά και αρχαιολογικά στοιχεία είναι σε πολλά σημεία φτωχά και ασαφή, κι έτσι οι απόπειρες των αρχαιολόγων και των ιστορικών να πλάσουν μια ικανοποιητική εικόνα της περιόδου εκείνης ίσως να έχουν και πολλά περιθώρια λάθους. Από την άλλη, κάτι τέτοιο επιτρέπει στον Ραψωδό να αυτοσχεδιάσει ακόμα περισσότερο χωρίς να πέσει σε ιστορικά ατοπήματα.

ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΜΙΝΩΙΚΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Οι κοινωνικές τάξεις

Η κοινωνική πυραμίδα της μινωικής Κρήτης είναι κάπως διαφορετική από κείνην της ομηρικής Ελλάδας. Στην κορυφή της υπάρχει μια μικρή κάστα ευγενών-ιερέων. Οι άρχοντες αυτοί φαίνεται να στηρίζονται περισσότερο σε μια παράδοση αιώνων παρά στη δύναμη των όπλων. Αν και δε λατρεύονται ως θεοί, φαίνεται πως σίγουρα συγκεντρώνουν, στα μάτια του λαού, κάποιες υπερφυσικές δυνάμεις και μια ιδιαίτερη διαπροσωπική σχέση με τους θεούς. Ο βασιλιάς έχει συνήθως την έδρα του στην Κνωσό, αλλά υπάρχουν πολλές ακόμα μεγάλες πόλεις όπου κυβερνούν ισχυροί τοπάρχες, ίσως συγγενείς ή έμπιστοι του βασιλιά. Οι ευγενείς ασχολούνται προπαντός με το εμπόριο, το οποίο φαίνεται να ελέγχουν μονοπωλιακά, ενώ, όπως είπαμε, έχουν και κάποια σημαντικά θρησκευτικά καθήκοντα.

Οι **ιερείς** και οι **ιέρειες** αποτελούν μια ξεχωριστή τάξη με πολλά προνόμια και εξουσία. Πέρα από τα μεγάλα ανάκτορα των πόλεων, τα οποία φαίνεται να είναι περισσότερο τόποι λατρείας παρά κατοικίες εγκόσμιων βασιλέων, υπάρχουν ιερά σε κορυφές ορέων, σπήλαια και ανοιχτές πεδιάδες. Διατηρείται ακόμα έντονη η λατρεία της Μεγάλης Θεάς η οποία παίρνει πολλές διαφορετικές μορφές, αλλά έχει εξαπλωθεί και η λατρεία των Ολύμπιων θεών, οι οποίοι έχουν αφομοιώσει κάποια από τα χαρακτηριστικά των αρχαιότερων θεοτήτων.

Οι **πολεμιστές** ανήκουν στη φρουρά των βασιλέων ή του ιερατείου, αν και όλοι οι Κρήτες, λίγο ως πολύ, γνωρίζουν την τέχνη των όπλων. Πολλές φορές οι πολεμιστές είναι εκπαιδευμένοι να πολεμούν και στη θάλασσα, ως πεζοναύτες. Οι Κρήτες είναι φημισμένοι τοξότες.

Οι μικρές τάξεις των **μάντεων** και των **θεραπευτών** υπάρχουν και είναι ισχυρές. Τα πολλά θεραπευτικά βότανα της Κρήτης επιτρέ-

πουν στους θεραπευτές να επιλέγουν ευκολότερα τα κατάλληλα. Αυτό καθρεφτίζεται στο γεγονός πως, όσο βρίσκονται στην Κρήτη, όλοι οι ξένοι θεραπευτές μπορούν να προσθέτουν +15% στις ζαριές Θεραπευτικής (η αύξηση έχει ήδη υπολογιστεί στην τέχνη των ντόπιων θεραπευτών και θα πρέπει να αφαιρείται αν αυτοί ταξιδέψουν εκτός Κρήτης).

Δεν υπάρχουν Κρήτες που να ασχολούνται αποκλειστικά με τη γεωργία ή αποκλειστικά με την κτηνοτροφία. Κάθε χωρικός κάνει και τα δύο, και έτσι υπάρχει μόνο μία τάξη **αγροτών-βοσκών**. Αρκετοί, μάλιστα, δε διστάζουν την εποχή που οι άνεμοι είναι ευνοϊκοί να ασκούν και το επάγγελμα του ναυτικού.

Οι **κυνηγοί** και οι **ψαράδες** είναι πολλοί και παίζουν σημαντικό ρόλο στην οικονομία του νησιού.

Σ' ένα νησί με τόσο μεγάλη ναυτική παράδοση, οι **ναυτικοί** είναι πολλοί, από επαγγελματίες κυβερνήτες εμπορικών πλοίων μέχρι ευκαιριακοί κωπηλάτες που επιθυμούν να προσποριστούν ένα επιπλέον κέρδος την περίοδο που ο καιρός επιτρέπει τα θαλασσινά ταξίδια.

Στη μινωική Κρήτη δε φαίνεται να υπάρχει αυτόνομη τάξη **εμπόρων**. Οι λεγόμενοι «έμποροι» είναι συνήθως έμπιστοι πράκτορες των ανακτόρων, οι οποίοι αναλαμβάνουν την πώληση των προϊόντων του νησιού και την εισαγωγή των απαιτούμενων αγαθών για λογαριασμό του βασιλιά και του ιερατείου.

Οι **τεχνίτες** και οι **καλλιτέχνες** φαίνεται να είναι περισσότεροι απ' όσοι στην ηπειρωτική Ελλάδα, και έχουν τη δυνατότητα να φτιάχνουν πραγματικά αριστουργήματα. Μερικοί απ' αυτούς αποκτούν γνώσεις πέρα από την εποχή τους, και γίνονται εφευρέτες που επινοούν νέες συσκευές και μεθόδους, ίσως βασιζόμενοι σε απομεινάρια ενός αρχαιότερου και πολύ πιο προηγμένου πολιτισμού.

Η θέση της γυναίκας

Στη μινωική Κρήτη η θέση της γυναίκας είναι σαφώς ανώτερη από κείνην που αυτή έχει στη λοιπή ομηρική Ελλάδα. Κυκλοφορούν πολύ πιο ελεύθερες, παρακολουθούν τους αγώνες, και πολύ συχνά συμμετέχουν σ' αυτούς, ακόμα και σε επικίνδυνα αγωνίσματα όπως είναι οι ταυρομαχίες. Σε τέτοιες περιπτώσεις, αφήνουν κατά μέρος τις περίτεχνες φορεσιές τους και φορούν μόνο τα απλά ανδρικά περιζώματα. Ορισμένες συνοδεύουν πιθανώς τους άνδρες στο κυνήγι. Υπάρχουν πολλές ιέρειες, ίσως περισσότερες από τους ιερείς στο νησί. Υπάρχουν ενδείξεις πως μερικές γυναίκες ίσως ασκούν και ανδρικά επαγγέλματα όπως αυτά του γραφέα ή του εμπόρου.

Οι κατοικίες

Τα σπίτια των απλών ανθρώπων είναι πολύ πιο άνετα και καλοφτιαγμένα από κείνα των στεριανών γειτόνων τους. Είναι αρκετά ευρύχωρα, τετράγωνα ή ορθογώνια, με πλευρές έως και δώδεκα μέτρων. Έχουν πέτρινα θεμέλια και πλίθινους τοίχους. Η οροφή είναι επίπεδη, φτιαγμένη από δοκάρια σκεπασμένα με κλαδιά, βούρλα και άργιλο, που δημιουργούν ένα στερεό και στεγανό σύνολο. Εκεί απλώνουν για στέγνωμα τα γεννήματα, ή κοιμούνται τις ζεστές νύχτες του καλοκαιριού. Τα σπίτια έχουν ξύλινες πόρτες που κλείνουν με αμπάρες και περισσότερα παράθυρα από τα ομηρικά. Τα παράθυρα, μάλιστα, πολλές φορές έχουν την πολυτέλεια να καλύπτονται από ημιδιαφανή πάπυρο. Υπάρχει ένα μεγάλο κεντρικό δωμάτιο με έναν ξύλινο στύλο στη μέση για να στηρίζει την οροφή, μικρότερα πλαϊνά δωμάτια που χρησιμεύουν ως αποθήκες, κι ένα υπερυψωμένο δωμάτιο στο οποίο οι γυναίκες του σπιτιού περνούν το μεγαλύτερο μέρος της μέρας τους γνέθοντας, κεντώντας και υφαίνοντας στον αργαλειό. Τα έπιπλα και τα οικιακά σκεύη είναι πολλά, αλλά στο μέγιστο ποσοστό τους ξύλινα, πέτρινα και πήλινα, ενώ τα μεταλλικά είναι απειροελάχιστα. Το δάπεδο είναι από πατημένο χώμα. Τα σπίτια δε διαθέτουν κουζίνα και αποχωρητήριο, αφού οι ανάγκες που σχετίζονται μ' αυτά λαμβάνουν χώρα σχεδόν πάντα στο ύπαιθρο.

Τα σπίτια των πλουσίων είναι πολύ πιο μεγάλα και πολυτελή. Μπορεί να διαθέτουν από δέκα έως και είκοσι δωμάτια σε ορισμένα από τα οποία, εκτός από την οικογένεια του ιδιοκτήτη, κατοικούν και οι υπηρέτες του. Οι πολυτέλειες για τον ιδιοκτήτη περιλαμβάνουν προσωπικό υπνοδωμάτιο, αποχωρητήριο με κάλυμμα και τρεχούμενο νερό, ιδιωτικό ναό, ακόμα και γραφείο, όπου καταγράφονται τα παραγόμενα είδη ή όσα εμπορεύεται ο ιδιοκτήτης. Μαζί με τους

υπηρέτες, οι πλούσιοι στεγάζουν και τρέφουν αρκετούς ειδικευμένους τεχνίτες, οι οποίοι παράγουν για λογαριασμό των κυρίων τους αγαθά ιδιωτικής κατανάλωσης και εμπορεύματα. Γύρω από μια τέτοια έπαυλη υπάρχουν ελαιοτριβεία, πατητήρια, φούρνοι αγγειοπλαστικής και τα παρόμοια, καθιστώντας την πλούσια κατοικία μια αυτοδύναμη οικονομική μονάδα.

Αν και στην ύπαιθρο τα σπίτια είναι μονώροφα, στις πόλεις υπάρχουν διώροφα και τριώροφα οικήματα με λεπτούς τοίχους και οροφές ώστε να ελαττώνεται ο κίνδυνος θανάσιμου τραυματισμού σε περίπτωση σεισμού.

Τα ανάκτορα είναι τεράστια συγκροτήματα οικοδομημάτων που απλώνονται σε έκταση χιλιάδων τετραγωνικών μέτρων. Αποτελούν το κέντρο της πολιτιστικής, θρησκευτικής και οικονομικής ζωής του νησιού και διαθέτουν απίστευτες για την εποχή πολυτέλειες και ανέσεις. Περιλαμβάνουν μεγάλες αίθουσες συμποσίων, ιερά, προσωπικά διαμερίσματα, αποθήκες, εργαστήρια, θεατρικούς χώρους και αρένες, καθώς και πάμπολλά άλλα μικρά και μεγάλα κτίσματα.

Οι πόλεις

Υπάρχουν ενδείξεις και αναφορές για ενενήντα τρεις μικρές και μεγάλες πόλεις στη μινωική Κρήτη! Οι σημαντικότερες είναι η Κνωσός, η Φαιστός, η Ζάκρος, τα Μάλια και η Γόρτυνα. Αν υπολογίσουμε γύρω στους 2.000 κατά μέσον όρο κατοίκους για καθεμία (μαζί με τις γύρω αγροτικές τους περιοχές), καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως η Κρήτη είχε κατά την ακμή της μινωικής εποχής σχεδόν 180.000-200.000 κατοίκους. Ακόμα και οι αγροτικοί πληθυσμοί είναι πάντα συγκεντρωμένοι σε μικρά χωριά, και τα απομονωμένα αγροτόσπιτα είναι ελάχιστα.

Οι νόμοι και οι κοινωνικές συνήθειες

Για τους πραγματικούς νόμους και τις κοινωνικές συνήθειες του μινωικού πολιτισμού δεν μπορούμε να κάνουμε παρά μόνον εικασίες, βασιζόμενοι σε αρχαιολογικά ευρήματα και μεταγενέστερες παραδόσεις. Μπορούμε, πάντως, βάσιμα να υποθέσουμε πως στην περίοδο κατά την οποία διαδραματίζονται τα Ζωντανά Έπη, το μεγαλύτερο μέρος του κρητικού πληθυσμού ακολουθεί τους νόμους και τις κοινωνικές συνήθειες της ηπειρωτικής Ελλάδας. Για κάποια τμήματα του πληθυσμού που ακολουθούν την παλαιότερη παράδοση (ίσως και μητριαρχική), ο Ραψωδός μπορεί να αυτοσχεδιάσει, βασιζόμενος στις μητριαρχικές θρησκείες της Εποχής του Χαλκού.

Ημερολόγιο

Το ημερολόγιο που επικρατεί στη μινωική Κρήτη είναι το σεληνιακό. Ωστόσο, υπάρχει και μια ιερή περίοδος οκτώ ετών ή εκατό φεγγαριών, στο τέλος της οποίας ο Μίνωας ερχόταν σε επαφή με τον πατέρα του Δία για να πάρει νέους νόμους. Όπως αναφέρεται και στο Βιβλίο των Παικτών, στο τέλος της οκταετούς αυτής περιόδου, το σεληνιακό ημερολόγιο (με την προσθήκη τριών εμβόλιμων μηνών) ταυτίζεται με την ηλιακή οκταετή περίοδο των 2.922 ημερών.

Εμπόριο

Στην Κρήτη δεν υπάρχει τάξη εμπόρων αυτή καθ' εαυτή, αφού το εμπόριο, ειδικά με τον έξω κόσμο, παραμένει στα χέρια του βασιλιά και των ιερέων. Ωστόσο, οι έμπιστοι άνθρωποι στους οποίους οι κυρίαρχες τάξεις αναθέτουν τη διακίνηση του εξωτερικού εμπορίου θα μπορούσαν να χαρακτηρισθούν ως έμποροι. Εξαιτίας της ανυπαρξίας νομίσματος, υφίσταται μια σειρά από περίπλοκους κανόνες ανταλλαγής ανάμεσα στα διάφορα είδη αλλά και στα μεροκάματα. Ακόμα και οι δοσοληψίες ανάμεσα στους απλούς ανθρώπους φαίνεται να γίνονται σε αγορές κοντά σε ναούς και παλάτια, πράγμα που σημαίνει πως ακόμα και εκεί τον έλεγχο ασκούν ο βασιλιάς και ο κλήρος.

Το φαγητό

Οι περισσότεροι Κρητικοί της μινωικής εποχής είναι ταυτόχρονα αγρότες και κτηνοτρόφοι. Αυτό σημαίνει πως το γάλα, το γιαούρτι και το τυρί δε λείπει από σχεδόν κανένα σπίτι, και το κρέας χρησιμοποιείται ως τροφή πολύ πιο συχνά απ' όσο στην ηπειρωτική Ελλάδα. Αντίθετα με τους κατοίκους της ηπειρωτικής Ελλάδας, οι Κρητικοί δεν περιφρονούν καθόλου τα ψαρικά, σχεδόν σε όλες τους τις μορφές. Καλλιεργούν το σιτάρι και το κριθάρι αλλά όχι και τη βρώμη, την οποία θεωρούν αγριόχορτο. Το αλεύρι το χρησιμοποιούν για να φτιάχνουν χυλό και πίτες. Τη βάση της διατροφής των φτω-

χών αποτελούν τα όσπρια (ρεβίθια, κουκιά, φάβα, φακές, αρακάς) και τα λαχανικά (αγγούρια, κολοκύθια, ραπανάκια, παντζάρια, ραδίκια, σέλινα, σκόρδα και κρεμμύδια). Αγαπημένη τροφή είναι και τα σαλιγκάρια, που καταναλώνονται σε μεγάλες ποσότητες. Οι ελιές και τα αμπέλια καλλιεργούνται επίσης σε μεγάλη έκταση, δίνοντας δύο πολύτιμα και βασικά ρευστά προϊόντα για τα οποία η Κρήτη φημίζεται μέχρι σήμερα: το λάδι και το κρασί. Το λάδι δεν αποτελεί μόνον τροφή, αλλά και καύσιμο για τα λυχνάρια, φάρμακο, και καλλυντικό. Οι Μινωίτες τρώνε επίσης, κυδώνια, ρόδια, μήλα, σύκα, μούσμουλα, κάστανα, αμύγδαλα και φιστίκια, αν και τα εσπεριδοειδή όπως τα λεμόνια και τα πορτοκάλια, φαίνεται να είναι άγνωστα.
Στο νησί φαίνεται να υπάρχει συστηματικότερη μελισσοκομία απ' όση στο λοιπό ομηρικό κόσμο, και οι Κρήτες χρησιμοποιούν το μέλι για να φτιάξουν γλυκά τα οποία πασπαλίζουν με σουσάμι και σπόρους παπαρούνας. Επίσης, αλέθοντας τα χαρούπια, παρασκευάζουν ένα είδος ζάχαρης.

Το ντύσιμο

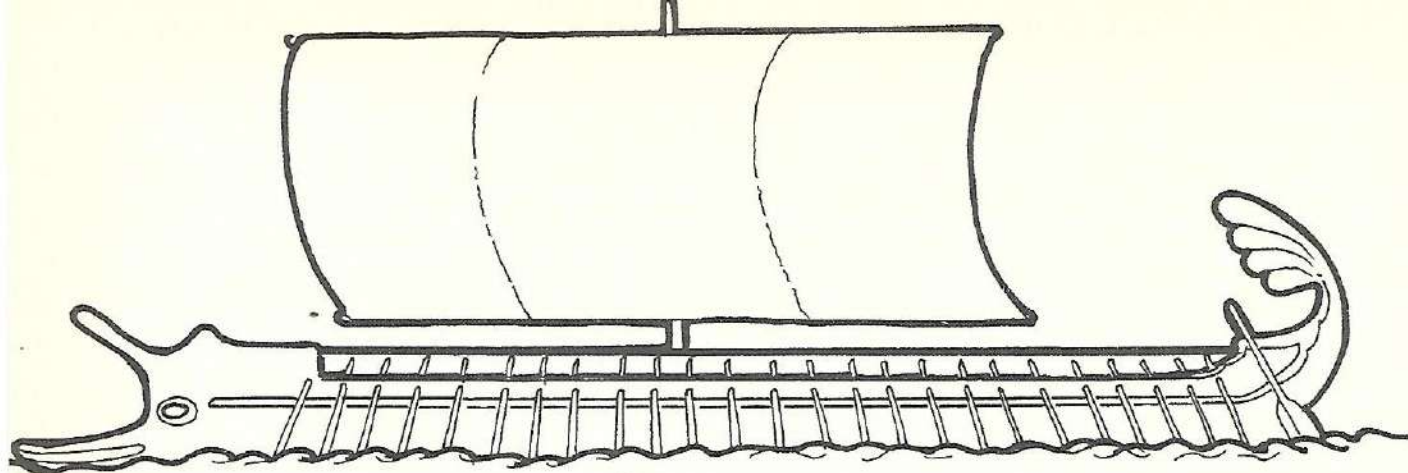
Το ντύσιμο των ανδρών είναι σχετικά απλό. Το καλοκαίρι παραμένουν συνήθως γυμνοί από τη μέση και πάνω, φορώντας μόνο μια περισκελίδα, δηλαδή ένα πανί τυλιγμένο περίτεχνα γύρω στη μέση. Το στερεώνουν με μια πολύ πλατιά ζώνη, υφασμάτινη ή δερμάτινη, μερικές φορές και μεταλλική, με μεγάλη πόρπη.
Οι γυναίκες, από την άλλη, στις γιορτές και στις κοινωνικές εκδηλώσεις ακολουθούν μια μόδα εξαιρετικής ποικιλομορφίας και ομορφιάς. Οι φούστες τους είναι στενές στη μέση, και φουσκώνουν καθώς πέφτουν μέχρι το έδαφος. Έχουν φραμπαλάδες, κρόσσια, και διάφορα άλλα στολίδια και πολύχρωμα κεντήματα. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό, που δεν απαντάται αλλού στον ομηρικό κόσμο, είναι το περικόρμιο (μπούστο) με τον ψηλό γιακά που αφήνει γυμνά τα στήθη, στηρίζοντάς τα από κάτω και προβάλλοντάς τα. Οι ηλικιωμένες και οι κακοσχηματισμένες γυναίκες καλύπτουν την περιοχή αυτή με ημιδιαφανές ύφασμα. Τους κρύους μήνες, ασφαλώς, άνδρες και γυναίκες ρίχνουν πάνω τους μάλλινους χιτώνες και κάπες.
Τα χτενίσματα τόσο στους άνδρες όσο και στις γυναίκες είναι περίπλοκα. Οι Κρήτες αφήνουν τα μαλλιά τους μακριά, και τα πλέκουν σε κότσους, μπούκλες, βοστρύχους κ.λπ. Και τα δύο φύλα φορούν πολλά κοσμήματα, όπως: βραχιόλια, δαχτυλίδια, περιδέραια και διαδήματα. Οι γυναίκες χρησιμοποιούν κατά κόρον τα καλλυντικά, όπως: κρέμες, βαφές για τα μάτια και τα χείλη, πούδρες. Οι άνδρες πολλές φορές βάφουν τα μάτια τους προκειμένου να τα τονίσουν.

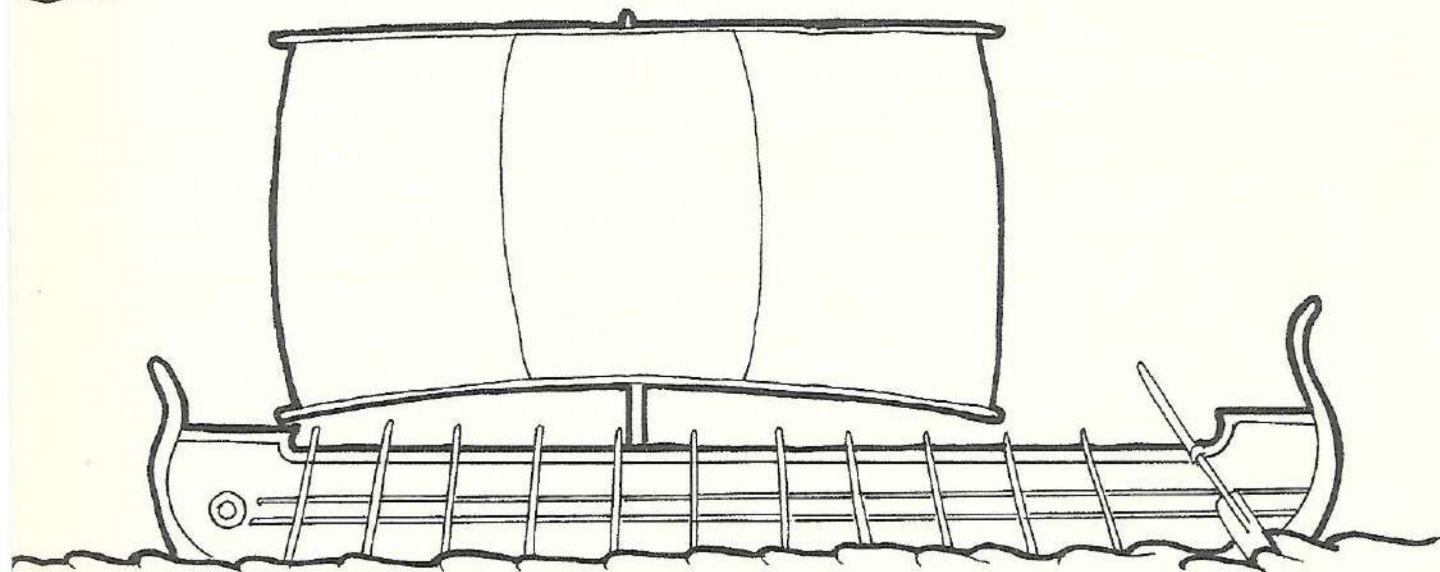
Διασκέδαση

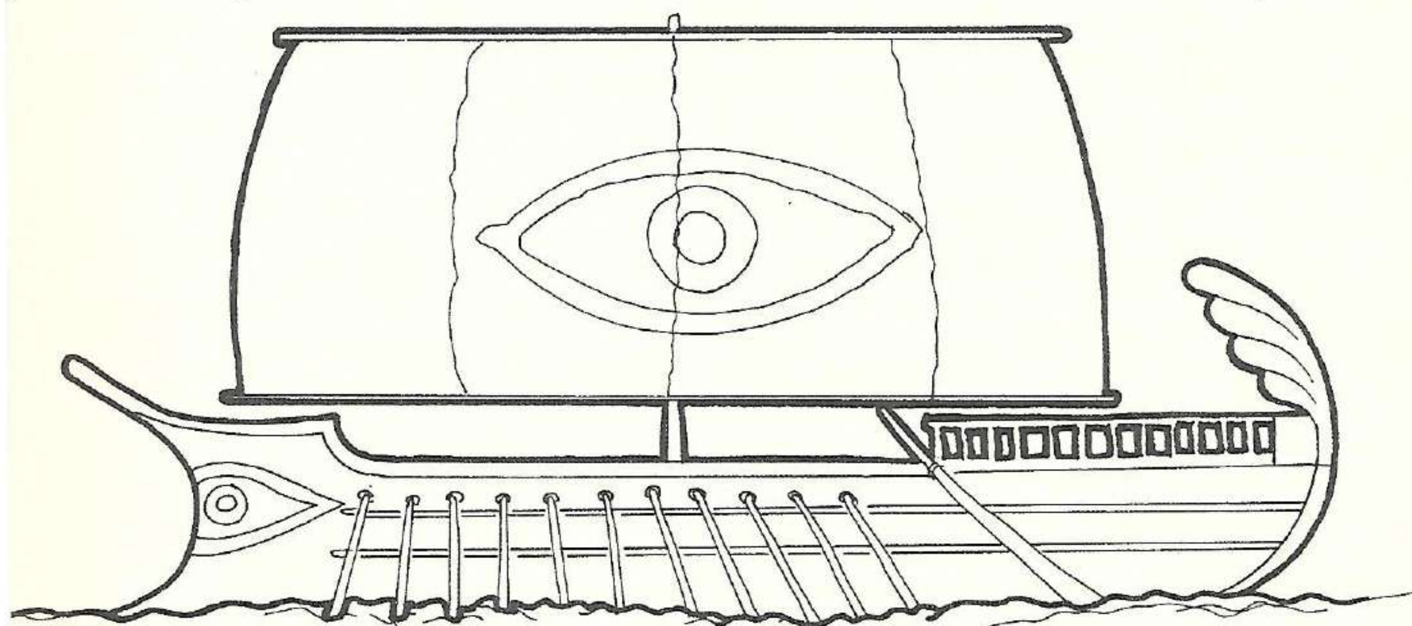
Ως λαός οι Κρήτες της μινωικής εποχής είναι πολύ πιο εύθυμοι και ανάλαφροι από τους ομηρικούς Έλληνες της ηπειρωτικής Ελλάδας. Τους αρέσουν πολύ οι διασκεδάσεις, και φαίνεται να αφιερώνουν σ' αυτές μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου τους. Οι χοροί, τα τραγούδια και η μουσική είναι σχεδόν στην ημερήσια διάταξη, τουλάχιστον για τους πλούσιους, που έχουν άφθονο ελεύθερο χρόνο. Υπάρχουν λύρες με τρεις, τέσσερις, επτά και οκτώ χορδές, ο διπλός αυλός, καθώς και διάφορα μικρά και μεγάλα σείστρα. Οι χοροί είναι περίπλοκοι και χωρίζονται σε πολλά είδη: ιεροί, πολεμικοί, πένθιμοι, εύθυμοι, μυητικοί. Ο πιο γνωστός είναι αυτός του γερανού, τον οποίο λέγεται πως χόρεψε και ο Θησέας μετά την έξοδό του από το Λαβύρινθο, και ο οποίος, μέσω των Κυκλάδων, μεταφέρθηκε και στην Αττική. Οι κάτοικοι ψυχαγωγούνται επίσης με τα θρησκευτικά δρώμενα και τους αγώνες, ενώ οι πιο πλούσιοι έχουν στη διάθεσή τους περίπλοκα επιτραπέζια παιχνίδια αλλά ξεδίνουν και στο κυνήγι, με πιο επικίνδυνη παραλλαγή του τη σύλληψη ζωντανών άγριων ταύρων για τους αγώνες.

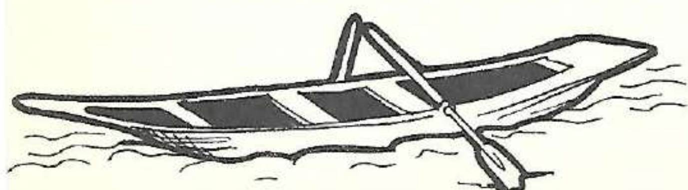
Οι αγώνες

Οι αθλητικοί αγώνες που συνηθίζονται περισσότερο είναι η πυγμαχία, το τρέξιμο, η τοξοβολία και, το αγαπημένο άθλημα όλων των Μινωιτών, η ταυρομαχία. Η ταυρομαχία είναι αναίμακτη, με την έννοια πως σκοπός της δεν είναι η θανάτωση του ταύρου, μα δεν παύει να είναι επικίνδυνη. Οι «ταυρομάχοι» πρέπει να κάνουν παράτολμα ακροβατικά, πηδώντας πάνω από την πλάτη του εξαγριωμένου ζώου. Για περισσότερες πληροφορίες, διαβάστε τους κανόνες των «ταυροκαθαψίων» στη σελ. 18.











ΤΑ ΘΑΛΑΣΣΙΝΑ ΤΑΞΙΔΙΑ

Η ναυπηγική τέχνη της εποχής, με εξαίρεση κάποια μυθικά καράβια όπως ήταν η *Αργώ*, δεν επιτρέπει ταξίδια κάτω από κακές καιρικές συνθήκες. Τα πλοία είναι σχετικώς μικρά, μπάζουν εύκολα νερό, τσακίζονται εύκολα πάνω σε υφάλους, μπορούν ακόμα και να αναποδογυρίσουν αν μια δυνατή ριπή ανέμου χτυπήσει από ακατάλληλη γωνία το πανί τους. Έτσι, οι περισσότεροι «νοικοκύρηδες» ναυτικοί περιορίζουν τις δραστηριότητές τους στους μήνες του καλοκαιριού, και σε μια μικρή περίοδο τις αρχές της άνοιξης, όταν η θάλασσα είναι ήρεμη. Λίγο μετά τη φθινοπωρινή ισημερία, τραβούν το καράβι τους στην παραλία, το στερεώνουν ολόγυρα με βαριές πέτρες για να μην το παρασύρει ο άνεμος, βγάζουν τον πύρο, δηλαδή την τάπα που κλείνει μια τρύπα στον πάτο του, ώστε τα νερά της βροχής να μη λιμνάζουν στο εσωτερικό του και το σαπίσουν, κι ύστερα αφαιρούν και μεταφέρουν σε ασφαλές και στεγνό σημείο τα ξάρτια, το πανί και το πηδάλιο.

Ο κυβερνήτης σπάνια αφήνει το καράβι να απομακρυνθεί πολύ από τη στεριά, και, όπου και όποτε αυτό είναι δυνατόν, λίγο πριν πέσει η νύχτα, βγάζει με τη βοήθεια του πληρώματος το καράβι σε κάποια παραλία, και ξεκινάει πάλι το επόμενο πρωί.

Ωστόσο, και κατά την ομηρική εποχή υπάρχουν ανήσυχα πνεύματα που δε δίνουν ιδιαίτερη σημασία σε θέματα ασφάλειας, αλλά, παρασυρμένα από τη δίψα της περιπέτειας, ξεκινούν για μακρινά ταξίδια. Τέτοιοι συνήθως είναι δευτερότοκοι ή νόθοι γιοι πλουσίων, οι οποίοι δεν έχουν και πολλά να περιμένουν από την πατρική κληρονομιά, κι έτσι συγκεντρώνουν μια παρέα φίλων, εξοπλίζουν ένα καράβι, και ανοίγονται στα πέλαγα κάνοντας άλλοτε τους έμπορους, άλλοτε τους εξερευνητές κι άλλοτε τους πειρατές.

ΤΑ ΠΛΟΙΑ ΣΤΑ «ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ»

Τα πλοία της ομηρικής εποχής κινούνται με κουπιά και με ένα και μοναδικό πανί. Τα καράβια που αρμενίζουν την περίοδο των ομηρικών χρόνων στη Μεσόγειο χωρούν συνήθως από είκοσι έως πενήντα επιβάτες, οι οποίοι τις περισσότερες φορές, είναι ταυτόχρονα πλήρωμα, πολεμιστές και κωπηλάτες. Ο κυβερνήτης του καραβιού είναι τις πιο πολλές φορές και ιδιοκτήτης του, και έχει συνήθως ως μέλημά του, πέρα από τις διαταγές προς τους κωπηλάτες, το κράτημα του πηδαλίου, που είναι ένα μακρύ και μεγάλο ξύλο, πλατύ στο κάτω μέρος, και προσαρμοσμένο στο δεξί ή στο αριστερό τμήμα της πρύμνης, δηλαδή του πίσω μέρους του πλοίου, και βοηθά το σκάφος στο να πραγματοποιεί ελιγμούς. Για άγκυρα χρησιμοποιείται μια μεγάλη πέτρα, τρυπημένη στη μια άκρη της όπου δένεται το σχοινί που τη συγκρατεί.

Δεν υπάρχει αμπάρι ούτε καμπίνες, αλλά ούτε και κατάστρωμα όπως το εννοούμε σήμερα, με μόνη εξαίρεση κάποια μεγαλύτερα πλοία που έχουν ένα σκεπαστό τμήμα στην πρύμνη ή την πλώρη, και το οποίο χρησιμεύει ως μαγειρείο και ως προσωπικό ενδιαίτημα του καπετάνιου. Τα άλλα μέλη του πληρώματος, όταν το πλοίο ταξιδεύει στο πέλαγος, κοιμούνται στις θέσεις τους, πάνω στα κουπιά. Ένας δερμάτινος σάκος ή ένα ξύλινο κιβώτιο, το οποίο χρησιμεύει και ως κάθισμα, περιέχει τα προσωπικά αντικείμενα του καθενός.

ΕΙΔΗ ΠΛΟΙΩΝ

Κατά την ομηρική εποχή υπάρχουν τρία είδη μεγάλων πλοίων. Τα δυο είναι μακρόστενα, με αναλογία πλάτους προς μήκος σχεδόν 1 προς 10, και διαθέτουν τρόπιδα (καρίνα). Η διαφορά τους είναι στο μέγεθος και στην αντοχή. Το πρώτο έχει είκοσι κουπιά, ενώ το δεύτερο και μεγαλύτερο πενήντα (η πεντηκόντορος). Το κάθε κουπί χειρίζεται κι ένας κωπηλάτης. Το πλήρωμα συμπληρώνουν ο πλοίαρχος και ο τιμονιέρης, που μερικές φορές μπορεί να είναι και το ίδιο πρόσωπο. Και τα δύο καράβια διαθέτουν κατάρτι με τετράγωνο λινό πανί, ενώ τα περισσότερα διαθέτουν και έμβολο στην πλώρη τους. Τα καράβια αυτά είναι κατ' ουσίαν πολεμικά, και ο ελεύθερος χώρος που διαθέτουν είναι ελάχιστος (ένας πολύ στενός διάδρομος ανάμεσα στις δύο σειρές των κουπιών, και το μικρό κενό κάτω από τις θέσεις των κωπηλατών).

Το τρίτο είδος ομηρικού καραβιού είναι τα φορτηγά, με μεγαλύτερο πλάτος και πλατιά τρόπι-

δα. Αυτά μπορούν να μεταφέρουν εμπορεύματα, ακόμα και ζώα, κι έχουν ως βασικό τους μέσο κίνησης το πανί. Ωστόσο, είναι εξαιρετικά δυσκίνητα, δεν μπορούν να ταξιδέψουν παρά μόνο με ούριο άνεμο, και, ακόμα κι έτσι, σπάνια καλύπτουν περισσότερα από πενήντα ναυτικά μίλια την ημέρα. Ο Όμηρος αναφέρει πως τα πλοία των Βοιωτών μετέφεραν στην Τροία από 120 πολεμιστές το καθένα. Ίσως λοιπόν υπάρχουν ακόμα μεγαλύτερα πλοία ή ο ποιητής αναφερόταν σε φορτηγά.

Μινωικά πλοία

Ορισμένα μινωικά πλοία παλαιάς τεχνοτροπίας έχουν διαφορές από τα συνηθισμένα ομηρικά. Η πλώρη τους είναι σε πολλές περιπτώσεις διχαλωτή. Μπορεί να μην έχουν καθόλου κατάρτι και πανί, αλλά μόνον ένα υπόστεγο από ξύλο ή ύφασμα στο μεσαίο τμήμα του καραβιού, ή, αντίθετα, να έχουν δύο ή τρία κατάρτια με ανάλογα πανιά. Ωστόσο, και οι δύο παραλλαγές παρουσιάζουν μειονεκτήματα στην κίνηση και στους ελιγμούς έναντι των πιο «σύγχρονων» ομηρικών πλοίων. Τα πολλά πανιά εμποδίζουν το ένα το άλλο να φουσκώσουν με αέρα, ενώ τα πλοία χωρίς πανί δεν μπορούν να κινηθούν παρά μόνο με τα κουπιά τους.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΛΟΙΩΝ

Τα πλοία στα *Ζωντανά Έπη* όπως και τα ζωντανά πλάσματα, έχουν κάποια χαρακτηριστικά.

ΠΟΝΤΟΙ ΑΝΤΟΧΗΣ (ΠΑ) Οι πόντοι αντοχής είναι για ένα πλοίο ό,τι και οι πόντοι ζωής για έναν άνθρωπο. Χάνονται από συγκρούσεις με βράχια ή με άλλα πλοία, επιθέσεις τεράτων, κακοκαιρίες, ακόμα και υπερβολική έκθεση του πλοίου στο νερό. Αν οι πόντοι αντοχής ενός πλοίου φτάσουν στο 0, το πλοίο βυθίζεται μέσα σε Ζ10 γύρους μάχης.

ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΣΚΑΡΙΟΥ (ΠΣ) Δυο πλοία, ακόμα κι αν φαίνονται όμοια μεταξύ τους ως προς το μέγεθος και την εξωτερική εμφάνιση, μπορεί να διαφέρουν κατά πολύ στην ποιότητα του σκαριού τους, ανάλογα με τον τεχνίτη που τα έχει κατασκευάσει και τα υλικά που έχουν χρησιμοποιηθεί. Η ποιότητα του σκαριού κυμαίνεται ανάμεσα σε κάποιες μεταβλητές, ανάλογα με το είδος του. (Π.χ. Ζ6+2 για ένα πολεμικό με είκοσι κουπιά). Ο Ραψωδός μπορεί να ρίξει τη ζαριά αυτή πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, εκτός κι αν την κατασκευή του καραβιού αναλάβει κατά τη διάρκεια της περιπέτειας ένας από τους ήρωες με γνώσεις Ναυπηγικής, οπότε αυτός και ο παίκτης πρέπει να ακολουθήσουν τους κανόνες της ανωτέρω δεξιότητας (δείτε σελ. 19). Η Ποιότητα Σκαριού ενός πλοίου, έτσι και οριστεί, παραμένει πάντα η ίδια σε όλη τη διάρκεια της ζωής του πλοίου, και λειτουργεί σαν αρματωσιά στις περιπτώσεις που το πλοίο παθαίνει ζημιά. (Δηλαδή το πλοίο προστατεύεται από ισάριθμους πόντους ζημιάς πριν υποστεί την επιπλέον ζημιά σε απώλεια πόντων αντοχής).

ΜΗΚΟΣ: Το μήκος του σκάφους από την πλώρη ως την πρύμνη.

ΠΛΑΤΟΣ: Το πλάτος του σκάφους στο πλατύτερο σημείο του.

ΖΗΜΙΑ ΕΜΒΟΛΟΥ: Η ζημιά (σε πόντους αντοχής) που προκαλεί σ' ένα αντίπαλο πλεούμενο το έμβολο που τυχόν διαθέτει το σκάφος. Μην ξεχάσετε να αφαιρέσετε από τον αριθμό την ποιότητα σκαριού του αντίπαλου σκάφους.

Βάρκα

Η βάρκα είναι το πιο απλό είδος πλεούμενου, και συνήθως δεν είναι τίποτα περισσότερο από το σκαμμένο κορμό ενός δέντρου. Βρίσκεται σε χρήση μόνο σε λίμνες, σε ήρεμα ποτάμια και γαλήνιες θάλασσες, επειδή δύσκολα μπορεί να αντέξει έστω και σε μικρή θαλασσοταραχή. Χωράει ένα ή, με δυσκολία, δύο άτομα και κινείται με κουπιά.

Πόντοι αντοχής:	6
Ποιότητα σκαριού:	Ζ2
Μήκος:	2-3 μ.
Πλάτος:	50-60 εκ.

Ψαρόβαρκα

Η βάρκα αυτή είναι φτιαγμένη σύμφωνα με τις βασικές αρχές της ναυπηγικής. Μπορεί να αντέξει σε κάπως πιο ταραγμένα νερά, μα ο ιδιοκτήτης της σπάνια απομακρύνεται πολύ από την ακτή. Μπορεί να χωρέσει 3-5 άτομα και αρκετά κιλά ψάρια. Κινείται με δύο κουπιά.

Πόντοι αντοχής:	10
Ποιότητα σκαριού:	Ζ4
Μήκος:	3-4 μ.
Πλάτος:	1μ.

Δεκακόντορος

Η δεκακόντορος είναι το μικρότερο πλοίο «ανοικτής θαλάσσης». Έχει πλήρωμα 11-12 άτομα, με πέντε κουπιά σε κάθε πλευρά της κι έναν πλοηγό στο μακρύ κουπί της πρύμνης που χρησιμεύει για πηδάλιο. Διαθέτει πανί που τίθεται σε χρήση όταν έχει ούριο άνεμο ώστε να ξεκουράζονται οι κωπηλάτες. Μπορεί να μεταφέρει μικρή ποσότητα εμπορευμάτων, μα συνήθως μεταφέρει αποκλειστικά ανθρώπους.

Πόντοι αντοχής:	20
Ποιότητα σκαριού:	Ζ6+1
Μήκος:	10 μ.
Πλάτος:	2-3 μ.

Εικοσακόντορος

Η εικοσακόντορος είναι ένα μέσου μεγέθους πλοίο, για επιδρομές και μεταφορά ανθρώπων. Έχει πλήρωμα 21-22 ατόμων, δέκα κουπιά σε κάθε πλευρά, και πανί. Πολλές απ' αυτές διαθέτουν ένα μικρό έμβολο.

Πόντοι αντοχής: 30	
Ποιότητα σκαριού:	Ζ6+2
Μήκος:	20 μ.
Πλάτος:	3 μ.
Ζημιά εμβόλου σε ΠΑ	2Ζ10+10

Φορτηγό

Τα φορτηγά έχουν σχεδόν αποκλειστικό σκοπό τη μεταφορά εμπορευμάτων και ζώων. Είναι δυσκίνητα και το πλήρωμά τους κατ' ανάγκην ολιγάριθμο, γι' αυτό θα πρέπει συνήθως να συνοδεύονται από πολεμικά. Έχουν πλήρωμα είκοσι περίπου άτομα και βασίζονται στον άνεμο πολύ περισσότερο απ' όσο τα πολεμικά.

Πόντιο αντοχής:	30
Ποιότητα σκαριού:	Ζ6+3
Μήκος:	20 μ.
Πλάτος:	5 μ.
Φορτίο:	15 τόνοι

Πεντηκόντορος

Η πεντηκόντορος είναι το πιο ονομαστό, γρήγορο και ανθεκτικό σκαρί πλοίου της ομηρικής εποχής. Έχει πλήρωμα 52 ανδρών, 25 κουπιά από κάθε πλευρά, μεγάλο πανί και δυνατό έμβολο. Η μυθική «Αργώ» ήταν μια πεντηκόντορος.

Πόντοι αντοχής	50
Ποιότητα σκαριού	Ζ6+4
Μήκος	30 μ.
Πλάτος	3 μ.
Ζημιά εμβόλου σε ΠΑ	3Ζ10+15

ΚΙΝΗΣΗ ΤΩΝ ΠΛΟΙΩΝ

Τα πλοία κινούνται με κουπιά, καθώς και με το μοναδικό τετράγωνο πανί τους όταν το επιτρέπει ο άνεμος. Το πανί είναι συνήθως από ύφασμα λινό, λευκό, αλλά πολλές φορές και ζωγραφισμένο με εντυπωσιακά σχέδια και χρώματα. Στο περιθώριό του είναι ενισχυμένο με δέρμα, πολλές φορές φώκιας, για το οποίο πιστεύεται πως διώχνει τους κεραυνούς. Η επιστήμη της ναυσιπλοΐας δεν έχει ακόμα προχωρήσει αρκετά, κι έτσι το πανί μπορεί να βοηθήσει το πλοίο να πλεύσει μόνον αν ο άνεμος το φυσά από πίσω ή από πλάγια διαγώνια κατεύθυνση πίσω του. Αν ο άνεμος φυσάει από τα πλάγια ή μπροστά, το σκάφος θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τα κουπιά του ή να παραμείνει ακίνητο.
Η κίνηση των πλοίων μετριέται σε κόμβους (δηλαδή ναυτικά μίλια /ώρα, όπου ένα ναυτικό μίλι ισούται με 1,85 χλμ.)

Κίνηση με κουπιά

	Φορτηγό	Εικοσακόντορος	Πεντηκόντορος
Κανονική πορεία	1*	3**	5**
Ανάστροφη πορεία	½***	1***	3***
Ρυθμός εμβολισμού	-	5****	7****

* 2 χωρίς φορτίο.
** Κάθε τρεις ώρες, απαραίτητο διάλειμμα μιας ώρας για τους κωπηλάτες. Μέγιστο 10 ώρες ημερησίως.
*** Μπορεί να διατηρηθεί μόνο για μια απόσταση ίση ή μικρότερη του 1 μιλίου.
**** Μπορεί να διατηρηθεί μόνο για μια απόσταση ίση ή μικρότερη των 200 μέτρων.

Οι ρυθμοί αυτοί προϋποθέτουν ασφαλώς έμπειρους κωπηλάτες. Αν ορισμένοι ή όλοι οι κωπηλάτες είναι άπειροι (όπως μπορεί να συμβαίνει στην περίπτωση στεριανών ηρώων), ο Ραψωδός μπορεί να μειώσει τους ρυθμούς αυτούς μέχρι και 50% μέχρι να κρίνει πως οι κωπηλάτες απέκτησαν την απαιτούμενη εμπειρία (αλλά και τους απαιτούμενους μυς στα κατάλληλα σημεία του σώματος).

Κίνηση με τον άνεμο

Τα πανιά των ομηρικών πλοίων δεν μπορούν να χρησιμέψουν παρά μόνον όταν ο άνεμος είναι απολύτως ούριος, δηλαδή φουσκώνει το πανί από πίσω ή από πίσω διαγώνια, υπό γωνία 45°. Οποιαδήποτε άλλη κατεύθυνση του ανέμου εμποδίζει την κίνηση του πλοίου με πανί, και οι ναυτικοί θα πρέπει να καταφύγουν στα κουπιά ή να περιμένουν μέχρι να φυσήξει ούριος άνεμος.
Με ταχύτητα ανέμου πάνω από 7, το ανοιγμένο πανί δε θα αργήσει να σκιστεί ή να ανατρέψει το πλοίο, ακόμα κι αν ο άνεμος είναι ούριος. Αν ο άνεμος έρχεται από τα πλάγια ή από μπροστά, υπάρχει κίνδυνος το ανοιχτό πανί να σκιστεί ή το σκάφος να ανατραπεί ακόμα κι αν ο άνεμος έχει ταχύτητα 5.

Με τον άνεμο πίσω

Ταχύτητα ανέμου	Φορτηγό	Εικοσακόντορος	Πεντηκόντορος
1	0	0	0
2	½	1	½
3	1	2	1
4	2	2	2
5*	3	3	4
6**	3	4	5
7***	4	5	7

* 3% πιθανότητες ανά ώρα να σκιστεί το πανί.
** 5% πιθανότητες ανά ώρα να σκιστεί το πανί.
*** 10% πιθανότητες ανά ώρα να σκιστεί το πανί.

Με τον άνεμο πλάγια πίσω

Ταχύτητα ανέμου	Φορτηγό	Εικοσακόντορος	Πεντηκόντορος
1	0	0	0
2	½	1	½
3	1	2	2
4	1	2	2
5*	2	3	3
6**	2	3	4
7***	3	4	5

* 3% πιθανότητες ανά ώρα να σκιστεί το πανί.
** 5% πιθανότητες ανά ώρα να σκιστεί το πανί.
*** 10% πιθανότητες ανά ώρα να σκιστεί το πανί.

Ούριος άνεμος (από πίσω ή από πλάγια πίσω) προσθέτει τη μισή κίνηση του πανιού στην ταχύτητα των κουπιών.

ΟΙ ΑΝΕΜΟΙ ΣΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ

Σχεδόν το κάθε σημείο του ορίζοντα ορίζεται και από ένα θεό του ανέμου. Πριν αρχίσει ένα θαλασσινό ταξίδι, ο Ραψωδός ρίχνει ένα ζάρι και συμβουλεύεται τον ακόλουθο πίνακα για να δει το είδος του ανέμου που φυσάει τη συγκεκριμένη στιγμή.

Ζ100	Άνεμος	Αρχαιοελληνική ονομασία	Δύναμη ανέμου
01-20	Βόρειος	Βορέας	Ζ10+Ζ4-Ζ4
21-25	Βορειοανατολικός	Βορέας ή Μέσης	Ζ10+Ζ2-Ζ4
26-40	Ανατολικός	Απηλιώτης	Ζ10+Ζ2-Ζ6
41-50	Νοτιοανατολικός	Εύρος	Ζ10+Ζ3-Ζ6
51-65	Νότιος	Νότος	Ζ10+Ζ3-Ζ6
65-70	Νοτιοδυτικός	Λιψ	Ζ10+Ζ2-Ζ6
70-90	Δυτικός	Ζέφυρος	Ζ10+Ζ2-Ζ6
91-00	Βορειοδυτικός	Αργέστης	Ζ10+Ζ2-Ζ4

Στη συνέχεια, ο Ραψωδός ρίχνει τα ζάρια στη στήλη «Δύναμη ανέμου» για να δει πόσο ισχυρός είναι ο άνεμος. Η ισχύς του ανέμου μετριέται από το 1 έως το 10, όπως εμφανίζεται στην επόμενη παράγραφο με τίτλο «Διακυμάνσεις Θαλασσοταραχής», άρα τα αποτελέσματα των ζαριών κάτω από το 1 θεωρούνται ως 1 και τα αποτελέσματα των ζαριών πάνω από το 10 θεωρούνται ως 10.
Τον τελευταίο μήνα της άνοιξης και τους δύο πρώτους μήνες του καλοκαιριού, ο Ραψωδός θα πρέπει να αφαιρεί Ζ3 από το αποτέλεσμα της ζαριάς για τη δύναμη του ανέμου.

Στη συνέχεια, και κάθε οκτώ ώρες, ο Ραψωδός μπορεί να ρίχνει στον παρακάτω πίνακα για να δει αν έχει επέλθει αλλαγή ως προς τη διεύθυνση και την ισχύ του ανέμου:

Ζ100	
01-20	Καμιά αλλαγή σε διεύθυνση και ισχύ
21-30	Ίδια διεύθυνση, μείωση ισχύος κατά Ζ4
31-40	Ίδια διεύθυνση, αύξηση ισχύος κατά Ζ4
41-45	Αλλαγή του ανέμου στον αμέσως προηγούμενο, ίδια ισχύς
46-50	Αλλαγή του ανέμου στον αμέσως επόμενο, ίδια ισχύς
51-70	Αλλαγή του ανέμου στον αμέσως επόμενο, μείωση ισχύος κατά Ζ4
71-80	Αλλαγή του ανέμου στον αμέσως προηγούμενο, αύξηση ισχύος κατά Ζ4
80-00	Νέος άνεμος. Ρίξτε ξανά το Ζ100 στον προηγούμενο πίνακα

Διακυμάνσεις Θαλασσοταραχής

Στα Ζωντανά Έπη, η δύναμη της θάλασσας και του ανέμου μετριέται σε κλίμακα βαθμονομημένη από το 1 έως το 10. Το 1 είναι η απόλυτη άπνοια, το 10 η ισχυρότερη θαλασσοταραχή.

Ονομασία	Ταχύτητα	Ζημιά στο σκάφος	-% στη Ναυσιπλοΐα
1. Απόλυτη άπνοια	ως 1 χλμ/ώρα	0	0
2. Ανεπαίσθητο αεράκι	2-6 »	0	0
3. Αύρα	7-12 »	Ζ3	1%
4. Ασθενής άνεμος	13-18 »	2Ζ6+1	5%
5. Μέτριος άνεμος	19-26 »	4Ζ6+3	10%
6. Δυνατός άνεμος	27-44 »	5Ζ6+6	15%
7. Πολύ δυνατός άνεμος	45-50 »	6Ζ6+12	- 20%
8. Θυελλώδης Άνεμος	51-65 »	7Ζ6+18	- 25%
9. Θύελλα	66-80 »	8Ζ6+25	- 35%
10. Ισχυρή Θύελλα	80-100 »	10Ζ6+40	- 50%

Αν η ισχύς του ανέμου πολλαπλασιασμένη x2 είναι μικρότερη από την ποιότητα σκαριού (ΠΣ) του πλοίου, αυτό δεν κινδυνεύει από τη θαλασσοταραχή. Αν είναι ίση ή μεγαλύτερη, τότε ο κυβερνήτης του πλοίου πρέπει να ρίξει ένα Ζ100, προσπαθώντας να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στη Ναυσιπλοΐα (αφού πρώτα αφαιρέσει από την ικανότητά του το αντίστοιχο ποσοστό του ανωτέρω πίνακα). Αν τα καταφέρει, το πλοίο δέχεται μέσα σε εκείνο το οκτάωρο μόνο το 1/3 της ζημιάς του πίνακα. Αν αποτύχει στη ζαριά του, το πλοίο δέχεται όλη τη ζημιά του προαναφερθέντος πίνακα.

Παράδειγμα: Η «Ευρυμάχη», η πεντηκόντορος των ηρώων, πέφτει σ' ένα δυνατό άνεμο (6 μποφόρ). Η «Ευρυμάχη» έχει ποιότητα σκαριού 9 και 50 πόντους αντοχής. Η ισχύς του ανέμου x2 είναι 12 (2x6), άρα ξεπερνά την ποιότητα σκαριού του πλοίου και το θέτει σε κίνδυνο. Για να αποφύγει τη ζημιά, ο κυβερνήτης πρέπει να ρίξει μια πετυχημένη ζαριά ναυσιπλοΐας με -15%. Ο κυβερνήτης έχει ικανότητα ναυσιπλοΐας 76, κι έτσι ρίχνει με 61%. Είναι άτυχος και φέρνει 67. Το πλοίο θα υποστεί 5Ζ6+6 ζημιά, απ' την οποία πρώτα θα αφαιρεθούν 9 πόντοι ζημιάς εξαιτίας της ποιότητας του σκαριού του. Οι ζαριές δείχνουν (3+4+2+6+1)+6=22 μείον 9=11. Άρα το σκάφος χάνει 11 πόντους αντοχής σ' εκείνο το οκτάωρο καταιγίδας. Αν ο άνεμος δεν κοπάσει, το επόμενο οκτάωρο ο κυβερνήτης πρέπει να ρίξει μια νέα ζαριά ναυσιπλοΐας και το πλοίο να υποστεί νέα ζημιά.

ΚΑΚΟΚΑΙΡΙΑ, ΑΝΕΜΟΙ ΚΑΙ ΚΑΤΑΙΓΙΔΕΣ

Ο μεγαλύτερος κίνδυνος της θάλασσας, για μικρά και μεγάλα σκάφη, είναι ασφαλώς οι δυνατοί άνεμοι και οι καταιγίδες. Αν και κλειστή θάλασσα, το Αιγαίο φημίζεται για τους δυνατούς ανέμους του, ειδικά στην περιοχή των Κυκλάδων και του Ικαρίου Πελάγους, ενώ το ταξίδι μέχρι την Κρήτη είναι ακόμα πιο επικίνδυνο για τα ομηρικά πλοία, αφού θα πρέπει να διασχίσουν μια ανοιχτή θάλασσα.

Ο Ραψωδός μπορεί να υποχρεώνει τους παίκτες να ρίχνουν κάθε μέρα ζαριές στον ειδικό πίνακα ανέμων και θάλασσας, ή να αποφασίσει πως μια καταιγίδα πρόκειται να χτυπήσει οπωσδήποτε το πλοίο των ηρώων και να τους αφήσει να παίξουν το ρόλο τους, όπως μπορεί ο καθένας, για να βγάλουν το πλοίο από τη δύσκολη θέση.

Ειδικές συνθήκες πάνω στο πλοίο σε ώρα καταιγίδας

Αν και για συντομία, μια καταιγίδα μπορεί να ξεπεραστεί με μια πετυχημένη ζαριά Ναυσιπλοΐας του κυβερνήτη του σκάφους, σίγουρα είναι θα είναι πιο εντυπωσιακό για τους παίκτες και τους ήρωές τους αν και αυτοί προσπαθήσουν να συνεισφέρουν στην προσπάθεια, αναλαμβάνοντας ο καθένας κάποιο καθήκον. Το κυριότερο καθήκον σε ώρα καταιγίδας είναι το κατέβασμα του πανιού, αν αυτό είναι σηκωμένο, επειδή ο δυνατός άνεμος που πέφτει επάνω του μπορεί εύκολα να αναποδογυρίσει τα ελαφρά σκαριά της εποχής. Αν ο καπετάνιος και το πλήρωμα δεν έχουν αιφνιδιαστεί, και η καταιγίδα ήταν αναμενόμενη (πετυχημένη ζαριά στη Γνώση φαινομένων δυσκολίας 31% πριν από αυτήν) τρία μέλη του πληρώματος χρειάζονται Ζ10+3 γύρους μάχης για να κατεβάσουν το πανί. Μια πετυχημένη ζαριά Ναυσιπλοΐας από τον κάθε ναυτικό που παίρνει μέρος στην προσπάθεια (αν θέλει να το διακινδυνεύσει) μειώνει τον προαναφερθέντα χρόνο κατά 1 γύρο μάχης για κάθε 20% κάτω από την οριακή του ικανότητα στη Ναυσιπλοΐα (ελάχιστος απαιτούμενος χρόνος: 3 γύρους μάχης). Για κάθε 20% πάνω από την οριακή του ικανότητα στη ζαριά αυτή, ο χρόνος αυξάνεται κατά 1 γύρο μάχης. Απόλυτη αποτυχία σημαίνει πως το πανί έμπλεξε κάπου, και θα πρέπει οπωσδήποτε να γίνει προσπάθεια για να κοπεί, αν ο κυβερνήτης δε θέλει να ρισκάρει το ναυάγιο του πλοίου του.

Κάθε γύρο μάχης που το πλοίο βρίσκεται με ανοιχτό πανί μέσα σε καταιγίδα (δηλαδή ταχύτητα ανέμου η οποία, πολλαπλασιασμένη x2 ξεπερνά την ποιότητα σκαριού του), υπάρχουν και πιθανότητες ισάριθμες με την ένταση του ανέμου, το πλοίο να αναποδογυρίσει, αν ο άνεμος το χτυπάει από τα πλάγια ή από μπροστά. Παράδειγμα, ένα πλοίο με ποιότητα σκαριού 8 κινδυνεύει από κάθε άνεμο με ισχύ 5 ή περισσότερο. Αν η ταχύτητα του ανέμου είναι ίση ή μεγαλύτερη από την ποιότητα του σκαριού, ο κίνδυνος ανατροπής υπάρχει ακόμα κι όταν ο άνεμος χτυπά το πανί από πίσω.

Αν τα ξάρτια έχουν μπλεχτεί κάπου (μετά από απόλυτη αποτυχία ενός μέλους του πληρώματος) κάποιος θα πρέπει να σκαρφαλώσει στο κατάρτι και να κόψει το πανί. Το σκαρφάλωμα απαιτεί πετυχημένη ζαριά Δύσκολης Αναρρίχησης. Το κόψιμο του πανιού απαιτεί πρόκληση τουλάχιστον 15 πόντων ζημιάς από μαχαίρι, σπαθί, τσεκούρι ή άλλο αιχμηρό εργαλείο. Ο ήρωας μπορεί να προσθέτει 20% στην ικανότητά του στο ανάλογο όπλο, αλλά σε κάθε γύρο μάχης που παραμένει γαντζωμένος στο κατάρτι θα πρέπει να φέρνει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΠΙx6 για να μη βρεθεί στο κατάστρωμα και να δεχθεί ζημιά 2Ζ6 (50% πιθανότητες) ή στη θάλασσα (50% πιθανότητες).

Κάποια μέλη του πληρώματος ίσως θα πρέπει να τρέξουν και να ασφαλίσουν εμπορεύματα, προσωπικά είδη, τρόφιμα, νερό και όπλα. Αν υπάρχει σχεδιάγραμμα του πλοίου, ο Ραψωδός μπορεί εξαρχής να έχει βάλει τους παίκτες να σημειώσουν πού έχουν αφήσει τα προσωπικά τους αντικείμενα. Την ώρα της καταιγίδας, ο κάθε ήρωας μπορεί, αν παραστεί ανάγκη, να αναλάβει την ασφάλιση ενός μέρους του φορτίου. Για να τα καταφέρει, πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 ζαριά μικρότερη από την ΕΠΙ του x5. Ανάλογα με τη μανία της καταιγίδας, ο Ραψωδός μπορεί να μειώσει αυτό το όριο στο ΕΠΙx4 ή ακόμα και ΕΠΙx3. Απλή αποτυχία σημαίνει πως

το φορτίο δεν ασφαλίστηκε, και έχει 20% πιθανότητες να παρασυρθεί (ο ήρωας μπορεί να προσπαθήσει και πάλι). Απόλυτη αποτυχία σημαίνει πως ένα κύμα παρασύρει αμέσως το συγκεκριμένο φορτίο στη θάλασσα.

ΞΕΡΕΣ ΚΑΙ ΥΦΑΛΟΙ

Οι ξέρες και οι ύφαλοι, βράχια δηλαδή τα οποία μόλις που ξεπροβάλλουν στην επιφάνεια ή μόλις που καλύπτονται από το νερό, μπορούν να κάνουν πολύ μεγάλη ζημιά σ' ένα πλοίο, αν αυτό πέσει πάνω τους. Η ζημιά είναι συνήθως 10Ζ6, στην οποία προστίθεται και η ταχύτητα που πλοίου σε κόμβους τη στιγμή της πρόσκρουσης. Αν κάποιος καταφέρει να εντοπίσει τους υφάλους έγκαιρα (Ζαριά Εντοπισμού με -20% την ημέρα και -60% τη νύχτα), μια πετυχημένη ζαριά Ναυσιπλοΐας θα βοηθήσει το πλοίο να τους αποφύγει. Ο Ραψωδός μπορεί να έχει σημειώσει σε ποια σημεία του χάρτη υπάρχουν ύφαλοι και ξέρες (συνήθως κοντά σε ακτές νησιών) και να παρακολουθεί την πορεία των παικτών.

ΘΑΛΑΣΣΙΑ ΤΕΡΑΤΑ

Στις ομηρικές θάλασσες κατοικούν διάφορα τρομερά όντα που παραμονεύουν για να παρασύρουν τους ναυτικούς σε φριχτό θάνατο. Κάποια απ' αυτά συνδέονται με συγκεκριμένες τοποθεσίες, όπως η Σκύλλα και η Χάρυβδη. Κάποια άλλα, όπως τα γιγάντια χταπόδια, οι γιγάντιες χελώνες και οι θαλάσσιοι δράκοι, μπορούν να βρεθούν οπουδήποτε. Ακόμα πιο πολλά είναι τα συνήθη θαλάσσια πλάσματα, όπως οι καρχαρίες και οι φάλαινες, καθώς και οι υδρόβιες ημι-ανθρώπινες φυλές, λόγου χάρη οι τρίτωνες. Για τις επιθέσεις τεράτων ενάντια στο πλοίο, υπολογίστε πως χάνεται 1 ΠΑ του πλοίου για κάθε 3 πόντους ζημιάς που προκαλεί το τέρας.

ΠΕΙΡΑΤΕΣ

Οποιοδήποτε πλοίο, ακόμα και εμπορικό, μπορεί να θεωρηθεί κάτω από ορισμένες συνθήκες πειρατικό. Η πειρατεία, όπως φαίνεται και από την *Οδύσσεια*, δεν αποτελεί ατιμωτική ασχολία. Οποιοδήποτε πλοίο στο πέλαγος θεωρείται νόμιμη λεία, και οι άτυχοι ναυτικοί που δεν είναι σε θέση να υπερασπίσουν τα εμπορεύματα και τους εαυτούς τους θα καταλήξουν να επιστρέψουν στην πατρίδα τους με άδεια χέρια, ή, ακόμα χειρότερο, δε θα επιστρέψουν ποτέ. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο τα φορτηγά πλοία ταξιδεύουν σχεδόν πάντοτε με συνοδεία μακρόστενων και, κατά συνέπειαν, ταχύτερων «πολεμικών», τα οποία διαθέτουν έμβολα και αρκετούς έμπειρους άνδρες για να αποκρούσουν μια επίθεση. Όταν δεν επιτίθενται σε πλοία, οι επαγγελματίες και ευκαιριακοί πειρατές κάνουν επιδρομές σε νησιά ή στην ηπειρωτική χώρα υπό τη μορφή αιφνιδιαστικών επιθέσεων. Αρπάζουν ό,τι μπορούν (συνήθως πολύτιμα αντικείμενα, γυναίκες και παιδιά) και στη συνέχεια τα μεταπωλούν σε άλλο λιμάνι, παίζοντας έτσι ταυτόχρονα και το ρόλο του εμπόρου. Αν ο Ραψωδός θέλει να εμπλέξει τους ήρωες σε μια μάχη με πειρατές, θα πρέπει να φροντίσει ώστε η δύναμη και ο αριθμός των αντιπάλων να μην ξεπερνά τη δύναμη και τον αριθμό των ηρώων και των συντρόφων τους σε ποσοστό μεγαλύτερο από 10% έως 15%, εκτός κι αν έχει «προγραμματισμένη» τη σύλληψή τους.

ΝΑΥΜΑΧΙΕΣ

Οι πολεμικές συγκρούσεις ανάμεσα σε διάφορα είδη πλοίων δε λείπουν από τις ομηρικές θάλασσες. Ασφαλώς, δεν υπάρχουν ακόμα πολεμικές μηχανές, όπως οι καταπέλτες, αλλά οι μάχες διεξάγονται ανάμεσα στα πληρώματα των καραβιών, όταν ένα πλοίο (συνήθως το ισχυρότερο σε πλήρωμα) πλευρίσει ένα άλλο. Σε μια τέτοια περίπτωση, οι κωπηλάτες εγκαταλείπουν τα κουπιά και πιάνουν τα όπλα.

Εμβολισμός

Πολλά από τα μακρόστενα πολεμικά πλοία διαθέτουν ένα έμβολο προκειμένου να βυθίζουν τα εχθρικά πλοία. Για να μπορέσει να προκαλέσει ζημιά εμβολισμού, ένα πλοίο θα πρέπει να διαθέτει έμβολο και να κινείται με ρυθμό εμβολισμού (με κουπιά). Ο κάθε καπετάνιος ρίχνει 1Ζ100, προσπαθώντας να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στη Ναυσιπλοΐα. Από τη ζαριά αυτή μπορεί να αφαιρέσει και τον αριθμό των κωπηλατών του πλοίου του

Αυτός που έχει τη μεγαλύτερη καθαρή διαφορά από το οριακό ποσοστό του στη Ναυσιπλοΐα φέρνει το πλοίο του σε τέτοια θέση ώστε να εμβολίσει το άλλο. Ρίξτε τα ζάρια για τη ζημιά εμβολισμού. Αν το ένα πλοίο δεν έχει έμβολο, μια νίκη στην προαναφερθείσα ζαριά από τη μεριά του κυβερνήτη του απλώς το απομακρύνει παροδικά από τον κίνδυνο, μεταθέτοντάς το 3Z100 μέτρα μακριά από το αντίπαλο πλοίο. Ενάντιος άνεμος, μειωμένο αριθμητικά πλήρωμα και άλλα προβλήματα μπορούν να μειώσουν την ικανότητα ναυσιπλοΐας ενός κυβερνήτη, ενώ, αντίθετα, ένας ούριος άνεμος μπορεί να την αυξήσει, πάντα κατά την κρίση του Ραψωδού. Όλα τα ανωτέρω ισχύουν και σε περίπτωση που ένα πλοίο προσπαθεί να πλευρίσει ένα άλλο προκειμένου να πραγματοποιηθεί επίθεση με το πλήρωμα.

Έφοδος σε εχθρικό πλοίο

Όποιος προσπαθεί να πηδήσει σε πλευρισμένο εχθρικό πλοίο πρέπει να φέρει σε 1Z100 αριθμό μικρότερο από την ΕΙΙΙx6 (x5 ή x4 κατά την κρίση του Ραψωδού, αν επικρατεί θαλασσοταραχή). Απλή επιτυχία σημαίνει πως ο ήρωας καταφέρνει να πατήσει, χωρίς να χάσει την ισορροπία του, στο αντίπαλο πλοίο, και από τον άλλο γύρο μπορεί να αρχίσει τη μάχη. Απόλυτη επιτυχία σημαίνει πως, επιπλέον, ο επιτιθέμενος μπορεί να δώσει ένα ελεύθερο χτύπημα με το όπλο του σ' έναν αντίπαλο που στέκεται κοντά στο σημείο του άλματος (κανονική ζαριά για την επίθεση, αλλά χωρίς δικαίωμα ζαριάς άμυνας από τον αντίπαλο). Απλή αποτυχία σημαίνει πως ο επιτιθέμενος χάνει την ισορροπία του και πέφτει (50% πιθανότητες στο κατάστρωμα του δικού του πλοίου και 50% πιθανότητες στο αντίπαλο πλοίο), χάνει Z6 πόντους ζωής, και θα πρέπει να περάσει τον επόμενο γύρο μάχης χωρίς να μπορεί να μπορεί να κάνει οτιδήποτε άλλο από το να προσπαθήσει να μαζέψει τα όπλα του και να σηκωθεί. Απόλυτη αποτυχία σημαίνει πως ο επιτιθέμενος δεν υπολογίζει καλά την απόσταση και βρίσκεται στη θάλασσα. Ακολουθήστε τους κανόνες Κολύμβησης του Βιβλίου των Παικτών για να δείτε αν βουλιάζει κι αν καταφέρνει να απαλλαγεί από τυχόν αρματωσιά που τον τραβάει στο βυθό. Για να καταφέρει να ανεβεί σε κάποιο πλοίο, ο πεσμένος στη θάλασσα πρέπει να πετύχει σε μια ζαριά δύσκολης Ανάβασης, εκτός αν κοντά στο σημείο που βρίσκεται κρέμεται κάποιο σχοινί (π.χ. το σχοινί που δένει την άγκυρα) ή κουπί, οπότε μπορεί να προσθέσει στη ζαριά Αναρρίχησης +30%. Το αίμα, κατά την κρίση του Ραψωδού, έχει πιθανότητες να ελκύσει Z6 καρχαρίες σε Z10+1 γύρους μάχης.

Η πλώρη ή η πρύμνη ενός ομηρικού ή μινωικού καραβιού είναι υπερυψωμένες σε σχέση με το υπόλοιπο σκαρί, κι έτσι, όποιος προσπαθεί να σκαρφαλώσει στα σημεία αυτά από χαμηλότερο σημείο του άλλου πλοίου θα πρέπει όχι μόνο να πετύχει σε μια δύσκολη ζαριά Αναρρίχησης αλλά και να αφαιρεί 30% από την επίθεση και την άμυνά του μέχρι να φτάσει στην κορυφή.

Μάχη

Η μάχη πάνω σ' ένα κατάστρωμα που σκαμπανεβάζει δεν είναι εύκολη υπόθεση. Ο Ραψωδός ελέγχει τη δύναμη του ανέμου που φυσά εκείνη τη στιγμή (1-10) και αφαιρεί 3% από την ικανότητα κάποιου στην επίθεση και στην άμυνα για κάθε πόντο έντασης του ανέμου (6% για τα εκηβόλα όπλα). Για παράδειγμα, μ' ένα δυνατό άνεμο έντασης 6 μποφόρ, ο κάθε αντίπαλος πρέπει να αφαιρεί από την ικανότητά του στην επίθεση και στην άμυνα (6x3%=) 18% για τα αγχέμαχα όπλα και (6x6=) 36% για τα εκηβόλα. Οι πιθανότητες για απόλυτη αποτυχία αυξάνονται, ασφαλώς, αναλόγως. Κάθε ζαριά απόλυτης αποτυχίας σε μάχη πάνω σε πλοίο προκαλεί, εκτός της οποιασδήποτε ατυχίας επιβάλλουν οι πίνακες στο Βιβλίο των Παικτών, και πτώση στη θάλασσα, αν λήγει σε 7 ή 0.

Αν και τα ομηρικά πλοία έχουν πολύ χαμηλή κουπαστή, αυτή προσφέρει στους αντιπάλους κάποια προστασία. Όσοι επιτίθενται με αγχέμαχα ή εκηβόλα όπλα από το παραπλέον πλοίο θα πρέπει να αφαιρούν 10% από τις ζαριές της επίθεσής τους (επιπλέον της περαιτέρω μείωσης που τους επιβάλλουν οι καιρικές συνθήκες). Η μείωση αυτή αυξάνει στο 30% αν οι αντίπαλοι καλύπτονται πίσω από την υπερυψωμένη πλώρη ή πρύμνη του καραβιού.

ΤΥΧΑΙΕΣ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ

Αν ο Ραψωδός θέλει, μπορεί να υποχρεώνει τους παίκτες που ταξιδεύουν με πλοίο να ρίχνουν μια ζαριά Ζ100 για κάθε οκτάωρο που ταξιδεύουν στη θάλασσα, και να συμβουλεύεται τον ακόλουθο πίνακα τυχαίων συναντήσεων:

Κοντά στις ακτές

1Ζ100	Συνάντηση
1-20	Καμιά συνάντηση
21-60	Ζ4 ψαρόβαρκες
61-80	Φιλικό εμπορικό ή επιβατηγό
81-85	Δελφίνια*
86-90	Πειρατικό πλοίο**
91-98	Νηοπομπή με Ζ4+1 εμπορικά και Ζ6+1 πολεμικά
99	Ζ3 πειρατικά πλοία**
00	Θαλάσσιο τέρας***

Στο ανοιχτό πέλαγος

1Ζ100	Συνάντηση
01-70	Καμιά συνάντηση
71-80	Φιλικό εμπορικό ή επιβατηγό
81-90	Ζ3 πειρατικά πλοία**
91-95	Δελφίνια*
96-00	Θαλάσσιο τέρας***

* Τα δελφίνια θεωρούνται καλός οιωνός από τους ναυτικούς. Για τις επόμενες 24 ώρες ταξιδιού, όλες οι ζαριές που έχουν σχέση με τα θαλασσινά ταξίδια μπορούν να ρίχνονται με +10%.

** Το κάθε πειρατικό πλοίο έχει πλήρωμα 5Ζ10+5 ανδρών (ανάλογα με το πλήρωμα, είναι εικοσακόντορος ή πεντηκόντορος). Οι απλοί πειρατές έχουν ικανότητα 60% στα αγχέμαχα και 50% στα εκηβόλα όπλα, ο κυβερνήτης τους 80% και 70%, αντίστοιχα). Αν οι πειρατές νικήσουν, υπάρχουν 80% πιθανότητες να κρατήσουν τους επιζώντες ζωντανούς για να τους πουλήσουν ως σκλάβους.

*** **Πίνακας θαλάσσιων τεράτων**

01-15	Ζ6+2 Νηρηίδες (φιλικές)	81-85	Γιγάντια χελώνα (80% φιλική)
15-35	Ζ10+5 τρίτωνες (50% φιλικοί)	86-90	Φυσητήρας (75% φιλικός)
36-40	Ζ6+1 σειρήνες (εχθρικές)	91-95	Γιγάντιο χταπόδι (80% αδιάφορο)
41-70	Ζ6+1 καρχαρίες (εχθρικοί)		
70-80	Γιγάντιος καρχαρίας (εχθρικός)	96-00	Θαλάσσιος δράκος (90% εχθρικός)

ΖΗΜΙΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΛΟΙΩΝ

Ζημιά στην ποιότητα σκαριού

Τα πλοία, όπως είπαμε, μπορεί να υποστούν ζημιά στους πόντους αντοχής τους από διάφορες αιτίες, σύμφωνα με τα προαναφερθέντα, αλλά το σκαρί τους μπορεί να καταστραφεί ακόμα και μόνο από τη μακροχρόνια παραμονή τους μέσα στο νερό. Κάθε βράδυ που ένα πλοίο δε βγει στη στεριά, υπάρχουν 10% πιθανότητες να χάσει 1 πόντο ποιότητας σκαριού. Αν το πλοίο βγαίνει σε στεριά κάθε βράδυ, χάνει μόνον 1 πόντο ποιότητας σκαριού το μήνα. Οι απώλειες αυτές καθρεφτίζουν την παραμόρφωση των ξύλων του πλοίου από το νερό, τη φθορά της πίσσας που μονώνει τα κενά ανάμεσα στις σανίδες, κ.λπ. Αν οι πόντοι ποιότητας σκαριού του πλοίου φτάσουν για κάποια αιτία στο 0, το πλοίο αρχίζει να μπάζει νερά. Σε κάθε πεντάλεπτο, το πλοίο παίρνει 2Ζ10 πόντους νερού ενώ το κάθε μέλος του πληρώματος που αγωνίζεται να βγάλει τα νερά από το πλοίο, αφαιρεί Ζ4 από τον αριθμό. Αν οι πόντοι νερού ξεπεράσουν τον αριθμό των τρεχόντων πόντων αντοχής του πλοίου, το πλοίο βουλιάζει αν μεταφέρει βαριά εμπορεύματα και πολλούς επιβάτες ή μένει μισοβυθισμένο και ανίκανο να κινηθεί αν το φορτίο του είναι ελαφρύτερο.

Επιδιόρθωση της ποιότητας σκαριού

Ένας ξυλουργός με γνώσεις ναυπηγικής που θα πετύχει στη ζαριά της τέχνης του μπορεί να επαναφέρει 1 πόντο ποιότητας σκαριού την ημέρα αν το πλοίο βρίσκεται στη θάλασσα και Ζ3 πόντους αν το πλοίο έχει βγει στη στεριά, πάντα μέχρι το αρχικό όριο του πλοίου.

Ζημιά στους πόντους αντοχής

Η απώλεια των πόντων αντοχής του πλοίου μπορεί να σημαίνει πολλά, από μια γενική φθορά του σκαριού εξαιτίας του ανέμου, της θαλασσοταραχής, σύγκρουσης με υφάλους, άλλα πλοία, θαλάσσια τέρατα κ.λπ., μέχρι συγκεκριμένες ζημιές σε κάποιο καίριο σημείο του

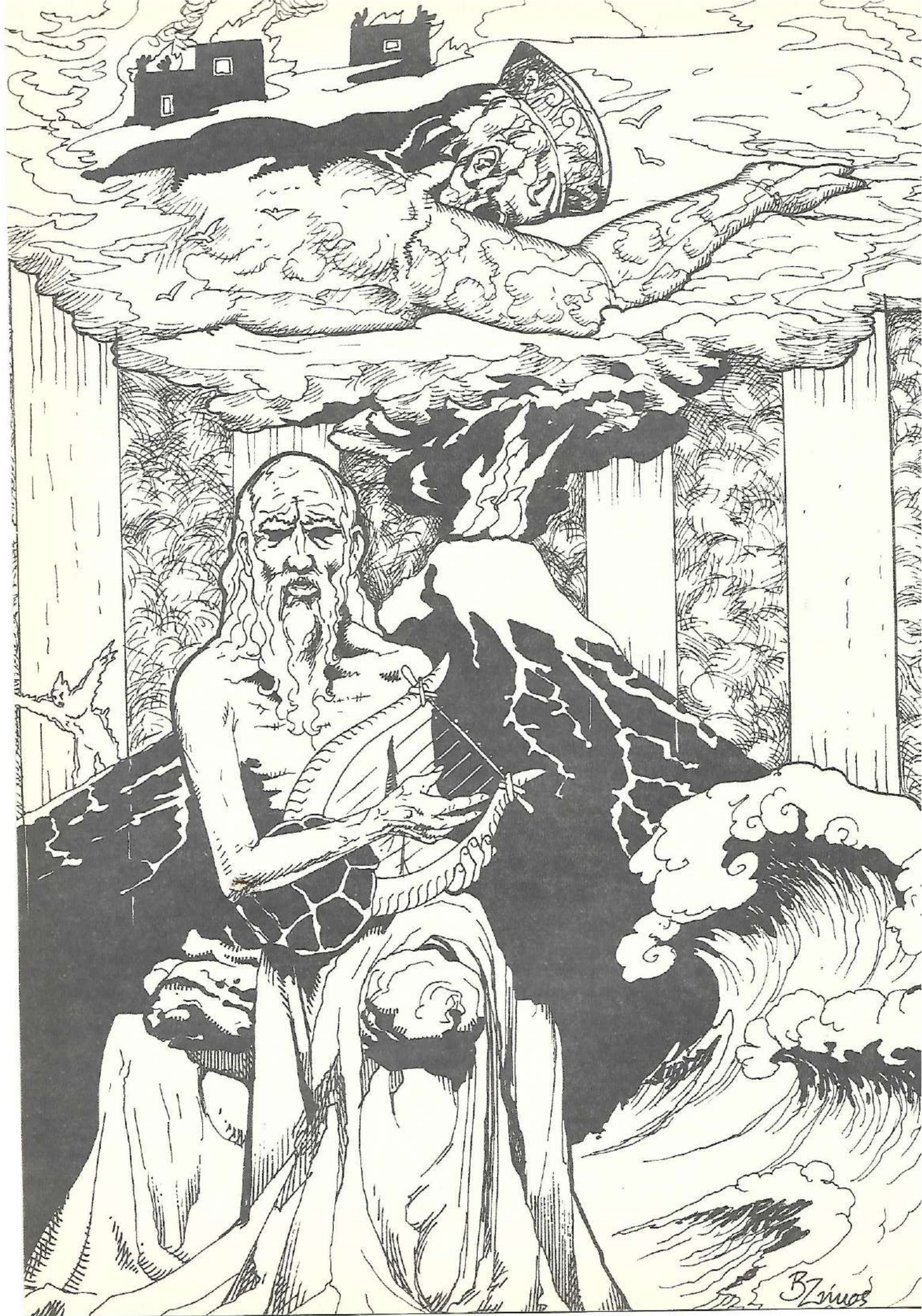
πλοίου όπως το κατάρτι, το πανί κ.λπ. Αν κάποια αίτια προκαλέσει με μιας απώλεια των μισών ή περισσότερων από τους τρέχοντες πόντους αντοχής του πλοίου, ο Ραψωδός ή ο παίκτης που έχει τον κυβερνήτη του πλοίου ρίχνει στον ακόλουθο πίνακα για να δει ποια ζημιά προκλήθηκε επιπλέον των χαμένων πόντων αντοχής.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΒΑΡΙΑΣ ΖΗΜΙΑΣ ΠΛΟΙΟΥ

Z100	**Αποτέλεσμα**
01-10	Το πλοίο χάνει Ζ6 πόντους ποιότητας σκαριού
11-20	Το πλοίο παίρνει για μια στιγμή απότομη κλίση δεξιά. Όσοι βρίσκονται δεξιά πρέπει να ρίξουν σε 1Ζ100 κάτω από την ΕΠΙ τους x4 για να μη βρεθούν στο νερό.
21-30	Το πλοίο παίρνει για μια στιγμή απότομη κλίση αριστερά. Όσοι βρίσκονται αριστερά πρέπει να ρίξουν σε 1Ζ100 κάτω από την ΕΠΙ τους x4 για να μη βρεθούν στο νερό.
31-35	Ένα μέλος του πληρώματος πέφτει στο νερό. Μοιράστε τις πιθανότητες ανάμεσα στους επιβάτες.
36-40	Ζ10 μέλη του πληρώματος πέφτουν στη θάλασσα. Μοιράστε τις πιθανότητες ανάμεσα στους επιβάτες.
41-45	Καταστροφή του μισού φορτίου. Τα νερά και ο άνεμος καταστρέφουν ή παρασύρουν στη θάλασσα το ½ του φορτίου που μεταφέρει το καράβι.
46-50	Καταστροφή ολόκληρου του φορτίου. Τα νερά και ο άνεμος καταστρέφουν ή παρασύρουν στη θάλασσα ολόκληρο το φορτίο που μεταφέρει το καράβι.
51-55	Το πλοίο χάνει Ζ10 κουπιά από τη δεξιά πλευρά του
56-60	Το πλοίο χάνει Ζ10 κουπιά από την αριστερή πλευρά του.
61-65	Το πλοίο χάνει όλα τα κουπιά της δεξιάς πλευράς του. Αν τα υπόλοιπα μοιραστούν στις δύο πλευρές, το πλοίο μπορεί να κινηθεί με το ½ της αρχικής του ταχύτητας.
66-70	Το πλοίο χάνει όλα τα κουπιά της δεξιάς πλευράς του. Αν τα υπόλοιπα μοιραστούν στις δύο πλευρές, το πλοίο μπορεί να κινηθεί με το ½ της αρχικής του ταχύτητας.
71-75	Το πανί σκίζεται. Μέχρι να επιδιορθωθεί, το πλοίο δεν μπορεί να ταξιδέψει με τη βοήθεια του ανέμου.
76-80	Το πηδάλιο σπάει. Ζ3 ποιότητα σκαριού, 50% στις ζαριές ναυσιπλοΐας, 1 κόμβος ταχύτητα/ώρα. Αν κάποιος από το πλήρωμα με γνώσεις ναυπηγικής φτιάξει ένα πρόχειρο πηδάλιο με μια πετυχημένη ζαριά της τέχνης του, 25% στις ζαριές ναυσιπλοΐας και -½ κόμβος/ώρα ταχύτητα ώσπου να αντικατασταθεί το πηδάλιο.
81-85	Η κεραία του πανιού σπάει και πέφτει στο κατάστρωμα μαζί με το πανί. Ζ8 πόντοι αντοχής του πλοίου από την πτώση της. Όσοι βρίσκονται από κάτω θα υποστούν Ζ10 πόντους ζημιάς αν δεν πετύχουν σε μια ζαριά Αποφυγής με -20%. Το καράβι δεν μπορεί να κινηθεί με πανί.
86-90	Το κατάρτι ραγίζει. Οι πιθανότητες να σπάσει κάθε ώρα που περνάει είναι: με μαζεμένο πανί, 1%x δύναμη ανέμου, με ανοιγμένο πανί 3% x δύναμη ανέμου. Δείτε αποτελέσματα του σπασίματός του ακριβώς πιο κάτω.
91-95	Το κατάρτι σπάει. -Ζ4+3 στην ποιότητα σκαριού, -2Ζ10 πόντοι αντοχής του πλοίου από την πτώση του. Όσοι βρίσκονται από κάτω θα υποστούν 3Ζ6 πόντους ζημιάς αν δεν πετύχουν σε μια ζαριά Αποφυγής. Το καράβι δεν μπορεί να κινηθεί με πανί.
96-99	Το πλοίο αρχίζει να μπάζει νερά από μια τρύπα που δεν κλείνει. Θα βουλιάξει αναπόφευκτα σε 2Ζ10+10 λεπτά.
00	Το πλοίο ανοίγει κυριολεκτικά στη μέση. Θα βουλιάξει μέσα σε Ζ10 γύρους μάχης. Όσοι βρίσκονται επάνω του πρέπει να βουτήξουν στη θάλασσα για να σωθούν, κάνοντας τους δύο πρώτους γύρους Κολύμβησης με 20% εξαιτίας της δίνης που δημιουργείται γύρω από το ναυάγιο.

Επιδιόρθωση των χαμένων πόντων αντοχής

Ένας ξυλουργός με γνώσεις Ναυπηγικής και τα απαραίτητα υλικά και εργαλεία μπορεί να επαναφέρει Ζ2 χαμένους πόντους αντοχής τη μέρα στη θάλασσα (με μέγιστο το 1/4 των αρχικών πόντων) και Ζ4 χαμένους πόντους αντοχής την ημέρα στη στεριά (με μέγιστο τους αρχικούς του πόντους), αρκεί να πετύχει στη ζαριά της τέχνης του.



ΣΚΙΕΣ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΡΗΤΗ

Μια περιπέτεια για έμπειρους ήρωες

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η περιπέτεια αυτή απευθύνεται σε παίκτες και Ραψωδό οι οποίοι έχουν ήδη παίξει τουλάχιστον τις δύο εισαγωγικές περιπέτειες του βασικού παιχνιδιού και γνωρίζουν κάποια πράγματα για τους κανόνες του. Έχει τη μορφή μιας μεγάλης εκστρατείας, η οποία θα απασχολήσει παίκτες και Ραψωδό για αρκετές βραδιές μέχρι να ολοκληρωθεί. Σε μερικά σημεία της μπορούν να λάβουν μέρος μέχρι και είκοσι διαφορετικοί παίκτες, αλλά καλό θα ήταν ο Ραψωδός να τους περιορίσει στους 4 έως 6, δίνοντάς τους παροδικά των έλεγχο κάποιων τρίτων προσώπων της περιπέτειας. Αν οι παίκτες αρχίζουν με νέους ήρωες το παιχνίδι, ή αν κάποιοι νέοι παίκτες θέλουν να συμμετάσχουν, μπορείτε να δώσετε σε δύο απ' αυτούς τον κυβερνήτη και τον πλοηγό του καραβιού που θα τους οδηγήσει στην Κρήτη. Όσοι αναγνώστες θέλουν να απολαύσουν τις περιπέτειες της εκστρατείας, θα πρέπει να μη διαβάσουν παρακάτω. Τα όσα ακολουθούν προορίζονται αποκλειστικώς για τα μάτια του Ραψωδού.

Κεφάλαιο 1ο

Ο ΑΝΑΠΗΡΟΣ ΑΟΙΔΟΣ

Στο εισαγωγικό αυτό κομμάτι της περιπέτειας, οι ήρωες θα συναντήσουν ένα χαρισματικό άτομο που θα τους παρακινήσει να κάνουν το ταξίδι μέχρι την Κρήτη. Υποτίθεται πως οι ήρωες γνωρίζονται μεταξύ τους από τις προηγηθείσες περιπέτειες· διαφορετικά, ο Ραψωδός θα πρέπει να βρει κάποιο λόγο για να τους έχει όλους συγκεντρωμένους στο παλάτι τη συγκεκριμένη βραδιά. Αν οι παίκτες συμμετέχουν για πρώτη φορά στα Ζωντανά Έπη ή έχουν αποφασίσει να δημιουργήσουν νέους ήρωες, οι ήρωες αυτοί σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με το βασιλιά της πόλης και γνωρίζονται λίγο ως πολύ μεταξύ τους.

Στο ανάκτορο του βασιλιά της πόλης ο οποίος φιλοξενεί την ομάδα των ηρώων, έρχεται ένα βράδυ, μετά το συμπόσιο, να τραγουδήσει ένας αοιδός. Και τα δυο του πόδια είναι κομμένα λίγο πάνω από τα γόνατα, κι έτσι δύο υπηρέτες τον μεταφέρουν μέσα στη μεγάλη αίθουσα του παλατιού κουβαλώντας τον πάνω σ' ένα ειδικά κατασκευασμένο φορείο. Πρέπει να είναι γύρω στα εξήντα, με γκρίζα μαλλιά και ρυτιδιασμένο πρόσωπο. Κάποιοι συνδαιτυμόνες των ηρώων, μαζί μ' αυτούς και ο βασιλιάς, αναγνωρίζουν τον αοιδό και ενθουσιάζονται με την προοπτική μιας ενδιαφέρουσας βραδιάς.
Διαβάστε ή περιγράψτε στους παίκτες την ακόλουθη σκηνή:

Μέσα στη μεγάλη αίθουσα, που λίγο πριν ήταν πλημμυρισμένη από τρανταχτά γέλια και δυνατές φωνές, τώρα πέφτει βαθιά σιωπή. Ακόμα και το φως των δαυλών φαίνεται να χαμηλώνει. Ο αοιδός κοιτάζει γύρω του με τα μεγάλα θολά μάτια που φαίνεται να χάνονται μέσα στις βαθιές κόγχες τους. Το βλέμμα του σβήνει ακόμα και τους πιο μικρούς θορύβους, έτσι που το μόνο που ακούγεται πια είναι οι βαριές ανάσες των προσκεκλημένων και το τριζοβόλημα της φωτιάς στη μεγάλη κεντρική εστία. Ύστερα, τα γέρικα δάχτυλα, τα οποία κατά παράξενο τρόπο φαίνονται να έχουν γλιτώσει από την αρθρίτιδα κι έχουν όψη σχεδόν νεανική, αρχίζουν να χαϊδεύουν τις χορδές της κιθάρας του, που είναι φτιαγμένη από καύκαλο χελώνας και κέρατα αίγαγρου. Με βαθιά, επιβλητική φωνή, αρχίζει να τραγουδά μια ιστορία, μια ιστορία που φέρνει το νου πολλά χρόνια πίσω.

τότε που ο βασιλιάς Μίνωας εξουσίαζε απ' το μεγάλο παλάτι του σχεδόν ολόκληρη τη Μεσόγειο.
Στίχοι και μουσική είναι τόσο δεμένα μεταξύ τους, ώστε δεν ακούτε πια τα λόγια του αοιδού μα νιώθετε σαν να ζείτε την ιστορία. Αντικρίζετε καταγάλανες θάλασσες και περήφανους πολεμιστές με μακριά κατσαρωμένα μαλλιά και ηλιοκαμένα κορμιά. Πανέμορφες γυναίκες με εξωτικά φορέματα που αφήνουν γυμνά τα πλούσια στήθη τους και ιερείς που θυσιάζουν σε άγνωστες θεές. Ακούτε τον παφλασμό της θάλασσας, γεύεστε την αλμύρα της, και οσμίζεστε εξωτικά μπαχαρικά και θυμιάματα...
Τώρα, οι εικόνες αλλάζουν και γίνονται απειλητικές... Μέσα στο σκοτάδι της νύχτας, βουνά ξερνούν στάχτη και πυρωμένη λάβα, σηκώνοντας πανύψηλα κύματα που ταξιδεύουν μακριά για να σαρώσουν τα πάντα στο πέρασμά τους... Άγριοι επιδρομείς, των οποίων τα πρόσωπα δύσκολα διακρίνονται κάτω απ' τις περικεφαλαίες τους, σκοτώνουν και πυρπολούν... Σε μια απέραντη παραλία, ένας μεταλλικός γίγαντας σκουριάζει πεσμένος μπρούμυτα, μισοθαμμένος μέσα στην άμμο...

Το τραγούδι του αοιδού τελειώνει με μελαγχολικές νότες, και, μέσα στη σιωπή που ακολουθεί, ο γέρος καρφώνει με το διαπεραστικό βλέμμα του έναν έναν τους ήρωες. Είναι σαν να θέλει κάτι να τους πει. Ο καθένας ξεχωριστά ακούει μια φωνή μέσα στο μυαλό του να του λέει πως ο γέρος επιθυμεί να του μιλήσει ιδιαιτέρως.
Ο βασιλιάς σπάει τη σιωπή, κι ύστερα από παρακίνηση της βασίλισσας, που κάθεται πλάι του, αποσπά από το δάχτυλό του ένα πανέμορφο χρυσό δαχτυλίδι και το δίνει μέσω κάποιου υπηρέτη ως ανταμοιβή για την ψυχαγωγία που τους προσέφερε. Οι αυλικοί και οι άλλοι παρευρισκόμενοι μουρμουρίζουν επιδοκιμαστικά. Με μια τελευταία ματιά προς τους ήρωες, ο αοιδός κάνει νόημα στους βοηθούς του να σηκώσουν το φορείο του και βγαίνει από την αίθουσα.

Μια ζαριά **Γνώσης ανθρώπων** δυσκολίας 41%-60% ή μια απλή ζαριά **Πειστικής ομιλίας** προς κάποιον συνδαιτυμόνα, θα αποκαλύψει στους παίκτες πως ο αοιδός ονομάζεται Λάχων, έχει εμφανιστεί στην ηπειρωτική Ελλάδα τον τελευταίο χρόνο, και περιπλανιέται από πόλη σε πόλη, τραγουδώντας πάντα την ίδια παράξενη ιστορία της οποίας τα λόγια κανείς δε θυμάται με απόλυτη ακρίβεια στη συνέχεια, μα που αφήνει τους πάντες καταγοητευμένους.

Ο Λάχων περιμένει τους ήρωες ξάγρυπνος στον προθάλαμο της αίθουσας, όταν πια ο βασιλιάς κι η βασίλισσα έχουν αποσυρθεί και οι καλεσμένοι έχουν φύγει ή ροχαλίζουν ξαπλωμένοι στους πάγκους της μεγάλης αίθουσας. Τους βάζει να καθίσουν ολόγυρά του, κι ύστερα τους λέει με τη βαριά, μουσική φωνή του:

Μην ανησυχείτε για τους υπηρέτες μου. Είναι κωφάλαλοι, κι έτσι δεν μπορούν ούτε ν' ακούσουν ούτε να αποκαλύψουν τα όσα θα σας πω. Έχω μια πρόταση να σας κάνω... μια πρόταση που θα σας οδηγήσει πολύ μακριά, ίσως στη δόξα και στα πλούτη, ίσως σε φριχτό θάνατο. Ακούστε την προσεκτικά χωρίς να με διακόψετε, κι ύστερα σκεφτείτε μέχρι το ξημέρωμα την απόφαση που θα μου δώσετε.
Γεννήθηκα και μεγάλωσα στην Κρήτη, εκεί που, καθώς λένε οι συντοπίτες μου, γεννήθηκε κι ο νεφελοσυνάχτης Ζευς. Ο Απόλλων και οι Μούσες μού είχαν χαρίσει, από μικρός ακόμα, το χάρισμα της μουσικής και της ποίησης. Τα χέρια μου μάθαιναν γρήγορα οποιοδήποτε μουσικό όργανο έπεφτε στα χέρια μου, και το μυαλό μου αποστήθιζε χιλιάδες στίχους παλιότερων ποιητών κι έφτιαχνε άλλους, δικούς του. Όπως θα ξέρετε, την Κρήτη κυβερνά ο ξακουστός Ιδομενέας, ο εγγονός του Μίνωα. Είναι βασιλιάς γενναίος και δίκαιος και κυβερνά σωστά το νησί. Ωστόσο, μια σκιά έπεσε εδώ και τρία χρόνια πάνω στην Κρήτη. Ο Ιδομενέας έχει έναν ετεροθαλή αδελφό που ονομάζεται Απείρανθος. Ο Απείρανθος πάντα τον ζήλευε επειδή ως νόμιμος πρωτότοκος του κοινού πατέρα τους είχε αποκτήσει το θρόνο. Το μίσος αυτό σιγόβραζε μέσα του επί χρόνια, μέχρι που τελικά ξέσπασε. Παίρνοντας με το μέρος του κάποιους δυσαρεστημένους τυχοδιώκτες κι όλα τα αποβράσματα του νησιού, κατέλαβε το ανάκτορο της Ζάκρου, στην ανατολική Κρήτη, και συμμάχησε με τους Φοίνικες, τά-

ζοντάς τους απίστευτα προνόμια αν τον βοηθούσαν να καταλάβει το νησί. Γνωρίζοντας πως χρειάζεται κάτι περισσότερο από μερικούς ξένους συμμάχους και ντόπιους εγκληματίες για να καταλάβει το νησί, αναζητά τρόπους να ξυπνήσει τρομερές δυνάμεις. Λένε πως σκοπεύει να επικαλεστεί και να ενσαρκώσει μέσα του τον ίδιο τον Μολώχ, τον τρομερό θεό των Φοινίκων. Μονάχα ένα πράγμα μπορεί να τον σταματήσει, κι αυτό είναι το ιερό σκήπτρο της θεάς Γης. Το σκήπτρο βρισκόταν αρχικά στα χέρια του Μίνωα, όμως λίγο πριν αυτός ξεκινήσει για το μεγάλο του ταξίδι χωρίς γυρισμό στη Σικελία, το αποσυναρμολόγησε για να μην πέσει σε ακατάλληλα χέρια. Το αποτελούσε μια λαβή από ξύλο βελανιδιάς και τρία μεγάλα πετράδια εκπληκτικής ομορφιάς – ένα ρουμπίνι, ένα σμαράγδι κι ένα ζαφείρι. Το σκήπτρο αυτό, αν τοποθετηθεί ολοκληρωμένο στην κατάλληλη θέση, μέσα στο μυστικό ναό της Μεγάλης Θεάς κάτω από το ανάκτορο της Ζάκρου, θα θέσει σε κίνηση μια αλυσίδα γεγονότων που θα έχουν ως αποτέλεσμα την εξόντωση του σφετεριστή και την επιστροφή της εξουσίας στο δικαιωματικό βασιλιά. Ο Απόλλων μου έχει δώσει ένα μικρό χάρισμα μαντικής. Διακρίνω μέσα σας τη θεϊκή σπίθα των αληθινών ηρώων. Βοηθήστε εμένα και το νησί της Κρήτης! Βρείτε τα κομμάτια του σκήπτρου και χρησιμοποιήστε το για να σταματήσετε το σκοτάδι που έρχεται από την Ανατολή! Με δώρα που συγκέντρωνα όλον αυτό τον καιρό από τους στίχους μου έχω ναυλώσει ένα καλοτάξιδο πλοίο. Περιμένει εντολές μου στο λιμάνι του Πειραιά. Αν πάτε αυτό το γράμμα μου στον καπετάνιο, θα σας μεταφέρει όσο πιο γρήγορα γίνεται στην Κνωσό. Μιλήστε στο βασιλιά Ιδομενέα. Έχω μια σφραγισμένη επιστολή και γι' αυτόν. Πείτε του όσα σας διηγήθηκα. Αυτός θα ξέρει με ποιον τρόπο να σας καθοδηγήσει, και θα σας ανταμείψει πλουσιοπάροχα, αν και η ανταμοιβή σας από τους θεούς θα είναι ακόμα μεγαλύτερη. Αν το κακό αρχίσει να εξαπλώνεται, δε θ' αργήσει να φτάσει και μέχρις εδώ, και τότε θα είναι πολύ αργά για το σταματήσουμε!

Το γράμμα του Λάχωνα

Το γράμμα είναι γραμμένο σε πάπυρο και σφραγισμένο με βουλοκέρι και τη σφραγίδα του Λάχωνα. Αν οι ήρωες το ανοίξουν (-10 εύνοια σε όλους από τον Δία και τον Ερμή) κάποιος με ικανότητα Ανάγνωσης/Γραφής θα μπορέσει να διαβάσει πως ο Λάχων γράφει στον Ιδομενέα λίγο ως πολύ όσα είπε και στους ίδιους, ικετεύοντας το βασιλιά να βοηθήσει τους ήρωες. Αν το γράμμα παρουσιαστεί στο βασιλιά χωρίς σφραγίδα, εκείνος, εκνευρισμένος, θα στείλει οπωσδήποτε τους ήρωες στο κυνήγι του ιερού ταύρου πριν αποφασίσει να τους παράσχει τη βοήθειά του.

Στο δρόμο για τον Πειραιά

Οι ήρωες ξεκινούν για τον Πειραιά το επόμενο πρωί, παίρνοντας μαζί τον εξοπλισμό τους και προμήθειες. Έχει σημασία οι παίκτες να ξεκινήσουν από τον Πειραιά, επειδή δύο μέρη της περιπέτειας διαδραματίζονται στις Κυκλάδες και όχι στην Κρήτη. Ωστόσο, επειδή τα δύο αυτά πρώτα μέρη είναι αυτοτελή, μπορούν να παιχτούν και από μόνα τους, ξεχωριστά από τη λοιπή εκστρατεία. Ο Ραψωδός μπορεί να υπολογίσει αποστάσεις και να βάλει στους ήρωες μικρά εμπόδια όπως ένα κοπάδι λύκων ή μια συμμορία ληστών, ή μπορεί να θεωρήσει το ταξίδι πετυχημένο και να συνεχίσει την περιπέτεια από την αναχώρηση του πλοίου από το λιμάνι.

Ο Πειραιάς

Ο Πειραιάς είναι ένα μικρό αλλά αρκετά πλούσιο λιμάνι που έχει ιδρύσει η δραστήρια ελληνική φυλή των Μινυών, η οποία έχει έδρα της τον Ορχομενό. Στην κορυφή του λόφου που δεσπόζει στο λιμάνι (σημερινή Καστέλα) υψώνεται ο λιτός μα εντυπωσιακός ναός της Μουνιχίας Άρτεμης. Η «Αρέθουσα», το καράβι που έχει ναυλώσει ο Λάχων για λογαριασμό των ηρώων, περιμένει τραβηγμένο στην παραλία του λιμανιού.

Η «ΑΡΕΘΟΥΣΑ»

Η *Αρέθουσα* είναι ένα γοργοτάξιδο πλοίο με καπετάνιο, πλοηγό, και δεκαέξι κωπηλάτες, αν και διαθέτει είκοσι κουπιά. (Αν οι ήρωες είναι περισσότεροι από έξι, αφαιρέστε κι άλλους κωπηλάτες ώστε το σύνολο των επιβαινόντων να μην ξεπερνά τους 22).

Στα πλάγια της πλώρης της είναι ζωγραφισμένα δύο μεγάλα μαύρα μάτια, ενώ στο τετράγωνο κόκκινο πανί της είναι κεντημένα με μαύρη κλωστή δυο κέρατα κριαριού. Έχει 30 πόντους αντοχής και ποιότητα σκαριού 8 (δείτε κανόνες πλοίων στη σελ. 26). Ο Ραψωδός, αν θέλει, μπορεί να δώσει σε δύο παίκτες που δεν έχουν δικούς τους ήρωες τον κυβερνήτη του καραβιού, τον Συριανό Κίλλα, και τον Ευβοιώτη πλοηγό Ταλαό. Τους κωπηλάτες τους ελέγχει ο Ραψωδός ή, αν κρίνει σκόπιμο σε κάποιες περιστάσεις, δίνει τον έλεγχό τους σε κάποιους ή σε όλους τους παίκτες αναλογικά. Ο καπετάνιος έχει εντολή να τους μεταφέρει όσο το δυνατόν πιο γρήγορα στην Κνωσό. Το καράβι έχει όλες τις απαραίτητες προμήθειες, και μπορεί να αποπλεύσει το επόμενο πρωί από την άφιξη των ηρώων.

Κίλλας (Κυβερνήτης)

Ο Κίλλας είναι ένας μικρόσωμος και νευρώδης άνδρας τριάντα πέντε ετών με κοντά καστσαρά μαλλιά και γένια.

Έχει μια βαθιά ουλή στο δεξί μάγουλο από πειρατικό βέλος. Όταν είναι σκεπτικός ή εκνευρισμένος συνηθίζει να παίζει με το δεξί του αυτί. Είναι ικανός ναυτικός και ξέρει να ελέγχει τους κωπηλάτες του με αυστηρή πειθαρχία, αν και κατά βάθος τούς θεωρεί ισότιμους συντρόφους του και θα θυσίαζε τη ζωή του για χάρη τους.

Χαρακτηριστικά

ΔΥΝ 12
ΑΝΤ 15
ΕΠΙ 14
ΜΕΓ 10
ΕΞΥ 16
ΕΜΦ 11
ΘΕΛ 15
ΠΖ 14
Ζαριά δύναμης +0

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Οξύτητα ακοής 70%, Εντοπισμός 80%, Ανάγνωση/Γραφή μυκηναϊκών 50%, Ανάγνωση/Γραφή μινωικών 30%, Γνώση ανθρώπων 75%, Γνώση ζώων (θαλάσσιων) 80%, Γνώση φαινομένων 70%, Ναυπηγική 45%, Ναυσιπλοΐα 90%, Πρώτες βοήθειες 40%, Γνώση ελληνικών 70%, Γνώση φοινικικών 45%, Γνώση αιγυπτιακών 20%, Πειστική ομιλία 40%, Αναρρίχηση 65%, Αποφυγή 50%, Κολύμβηση 90%, Πάλη (Κλασική) 60%, Αθόρυβη κίνηση 40%, Προσανατολισμός (στη θάλασσα) 80%

ΟΠΛΑ: Τόξο 70%, Ακόντιο 70%, Ξίφος 65%.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Δερμάτινος θώρακας και σκούφος (προστασία Ζ6), τόξο, 3 ακόντια, φαρέτρα με είκοσι βέλη, ξίφος, λινά ρούχα, χοντρή μάλλινη κάπα, δερμάτινες μπότες, χρυσά δαχτυλίδια και περικάρπια.

ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ποσειδώνας (40 πόντοι θεϊκής εύνοιας).

Ταλαός (Πλοηγός)

Ο Ταλαός είναι ένας γιγαντόσωμος νέος άνδρας 20 χρόνων. Δεν είναι ιδιαίτερα έξυπνος, αλλά ξέρει να κάνει καλά τη δουλειά του, δηλαδή να χειρίζεται το πηδάλιο του πλοίου. Έχει τυφλή αγάπη και αφοσίωση απέναντι στον Κίλλα, ο οποίος τον έσωσε πριν από δέκα χρόνια από ένα μικρό πειρατικό καράβι που τον πήγαινε για πούλημα σε κάποιο σκλαβοπάζαρο της Μικράς Ασίας.

Χαρακτηριστικά

ΔΥΝ 16
ΑΝΤ 17
ΕΠΙ 9
ΜΕΓ 17

ΕΞΥ 9
ΕΜΦ 10
ΘΕΛ 12
ΠΖ 17
Ζαριά δύναμης +Ζ6

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Οξύτητα ακοής 40%, Εντοπισμός 50%, Γνώση ανθρώπων 25%, Γνώση ζώων (θαλάσσιων) 40%, Γνώση φαινομένων 30%, Ναυσιπλοΐα 40%, Πρώτες βοήθειες 20%, Γνώση ελληνικών 45%, Γνώση φοινικικών 10%, Αναρρίχηση 45%, Αποφυγή 20%, Κολύμβηση 80%, Πυγμαχία 50%, Αθόρυβη κίνηση 20%, Προσανατολισμός (στη θάλασσα) 60%.

ΟΠΛΑ: Βαρύ ρόπαλο 50%.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Λινός θώρακας και σκούφος (Ζ4+1), ρόπαλο με χάλκινη κεφαλή, λινά ρούχα, χοντρή μάλλινη κάπα.

ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ποσειδώνας (30 πόντοι θεϊκής εύνοιας).

Οι κωπηλάτες

Οι κωπηλάτες προέρχονται από σχεδόν όλα τα μέρη της Ελλάδας. Είναι αφοσιωμένοι στον κυβερνήτη τους, αλλά δε θα υπακούουν σε παράλογες εντολές των ηρώων. Ο Ραψωδός μπορεί κατά καιρούς να παραδίδει κάποιους απ' αυτούς στον έλεγχο των παικτών, αλλά μόνον όταν το απαιτούν οι περιστάσεις. Το πιθανότερο είναι πως κάποιοι απ' αυτούς θα πεθάνουν κατά τη διάρκεια του ταξιδιού και θα αντικατασταθούν από κατοίκους των νησιών που οι ήρωες θα συναντήσουν στο δρόμο τους.
Τα ανωτέρω χαρακτηριστικά αφορούν ένα μέσο κωπηλάτη. Ο Ραψωδός μπορεί, αν θέλει, να δώσει ξεχωριστά χαρακτηριστικά, δεξιότητες και ιστορία στον καθέναν τους.

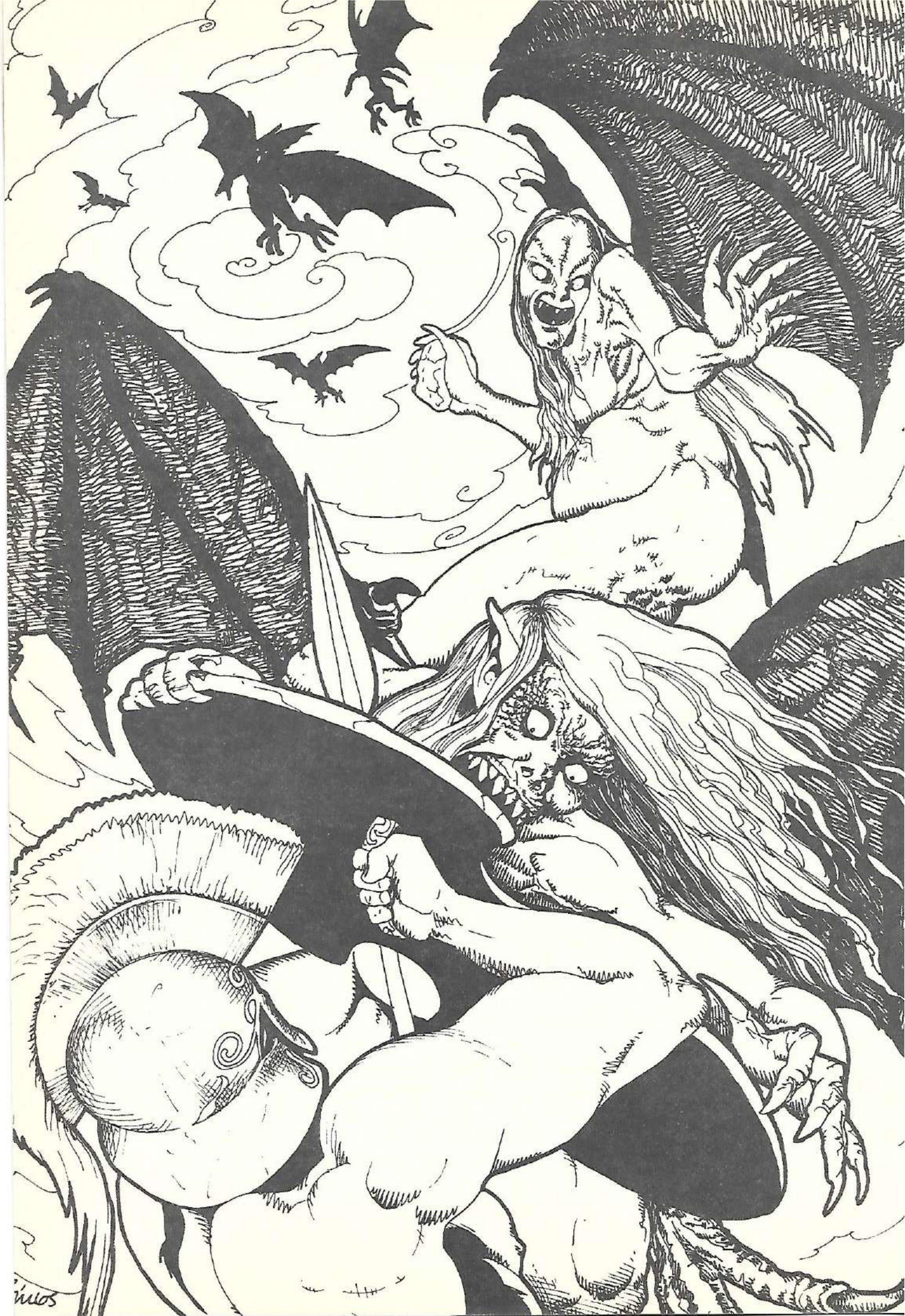
Χαρακτηριστικά
ΔΥΝ 12
ΑΝΤ 13
ΕΠΙ 12
ΜΕΓ 11
ΕΞΥ 10
ΕΜΦ 10
ΘΕΛ 11
ΠΖ 12
Ζαριά δύναμης: 0

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Οξύτητα ακοής 40%, Εντοπισμός 50%, Ανάγνωση/Γραφή ελληνικών 0%, Γνώση ανθρώπων 45%, Γνώση ζώων (θαλάσσιων) 40%, Γνώση φαινομένων 30%, Ναυσιπλοΐα 30%, Πρώτες βοήθειες 20%, Γνώση ελληνικών 50%, Αναρρίχηση 55%, Αποφυγή 30%, Κολύμβηση 75%, Προσανατολισμός (στη θάλασσα) 40%.

ΟΠΛΑ: Δόρυ, ακόντιο, τόξο ή σφεντόνα 45%.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Λινά ρούχα, μάλλινη κάπα, κάποια ασημένια κοσμήματα.

Ο Ραψωδός μπορεί να κάνει το ταξίδι μέχρι την Τήνο, όπου διαδραματίζεται και η πρώτη μεγάλη περιπέτεια, όσο πιο απλό ή περίπλοκο θέλει. Καλό θα ήταν, βασιζόμενος στο χάρτη και στους κανόνες για τα θαλασσινά ταξίδια, να βάλει τους παίκτες να ρίξουν μερικές ζαριές σχετικά με τον άνεμο και ενδεχόμενους θαλασσινούς κινδύνους. Ωστόσο, μπορεί να θεωρήσει πως το ταξίδι δεν παρουσιάζει κάποιο αξιόλογο γεγονός μέχρι που το καράβι να φτάσει στα στενά Άνδρου και Τήνου, οπότε και αρχίζει η πρώτη μεγάλη δοκιμασία των ηρώων.



Κεφάλαιο 2ο

Η ΟΡΓΗ ΤΟΥ ΒΟΡΕΑ

Γενική ιδέα της περιπέτειας για τον Ραψωδό
Ο θεός Βορέας, εξοργισμένος λόγω της σύλησης των τάφων των γιων του Ζήτη και Κάλαϊ, στέλνει τρομερούς ανέμους που σαρώνουν τις Κυκλάδες, κάνοντας τα θαλασσινά ταξίδια σχεδόν αδύνατα. Οι ήρωες θα πρέπει να βγουν στο νησί της Τήνου, να ανακαλύψουν τους υπαίτιους, και να εξευμενίσουν το θεό, ώστε να συνεχίσουν το ταξίδι τους.

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΤΗΝΟ

Ο καπετάνιος σχεδιάζει να περάσει ανάμεσα από τις Κυκλάδες, έτσι ώστε να βρίσκει κάθε βράδυ παραλία για να αράζει το πλοίο, και στη συνέχεια, μετά από έναν τελευταίο σταθμό στη Θήρα, να πλεύσει νότια για να φτάσει στην Κρήτη. Ωστόσο, καθώς το πλοίο των ηρώων βγαίνει στα στενά ανάμεσα στην Άνδρο και στην Τήνο, ένας τρομερός βοριάς αρχίζει να φυσάει εντελώς ξαφνικά, και φουσκώνοντας τη θάλασσα απειλεί να βουλιάξει το καράβι. (Ένας μάντης με ικανότητα τουλάχιστον 41% μπορεί να προβλέψει αυτομάτως τον κίνδυνο πέντε λεπτά πριν συμβεί). Οι ήρωες των παικτών βρίσκονται ξαφνικά σε μια καταιγίδα, όπως αυτές που περιγράφονται στο κεφάλαιο των θαλασσινών ταξιδιών. Έχει δύναμη 9, κι ο άνεμος φυσάει το καράβι από τα πλάγια, αφού εκείνη την ώρα αυτό ακολουθεί ανατολική πορεία. Αν το πανί είναι ανοιγμένο, κάποιος θα πρέπει να το κόψει ή να το κατεβάσει μέσα σε Ζ4+4 γύρους μάχης· διαφορετικά, το πλοίο θα ανατραπεί και θα βυθιστεί. Στη συνέχεια, ο καθένας πρέπει να ακολουθήσει το ρόλο του για να βγάλει το πλοίο από τη δύσκολη θέση και να το οδηγήσει στη σχετική ασφάλεια του ακρωτηρίου της Τήνου, το οποίο βρίσκεται κάπου 1.000 μέτρα πιο μακριά. Βάλτε τον κάθε κωπηλάτη (μαζί και τους ήρωες, αν είναι στα κουπιά) να ρίξει 1Ζ10 και να προσθέσει τη ΔΥΝ του. Το σύνολο όλων των ζαριών, είναι τα μέτρα που καταφέρνει να καλύψει το καράβι κινούμενο προς την επιθυμητή κατεύθυνση. Ταυτόχρονα, ο καπετάνιος ρίχνει 1Ζ100 προσπαθώντας να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στη Ναυσιπλοΐα, και προσθέτει στο σύνολο των ζαριών των κωπηλατών τη διαφορά από την οριακή του ικανότητα (αν η ζαριά ήταν μικρότερη) ή την αφαιρεί (αν ήταν μεγαλύτερη). Κατά τη διάρκεια της προσπάθειας αυτής, το καράβι παθαίνει 3Ζ10 πόντους ζημιάς (θυμηθείτε να αφαιρέσετε από τη ζημιά την αντοχή του σκαριού του). Αν με την πρώτη προσπάθεια δεν έχουν καλύψει τα χίλια μέτρα, και το καράβι αντέχει ακόμα, συνεχίζουν μ' ένα δεύτερο γύρο παρόμοιων ζαριών. Αν τελικά καλύψουν την απόσταση μέχρι τη σχετική προστασία των ακτών της Τήνου, το μόνο που θα μπορέσουν να κάνουν μ' έναν τέτοιο φοβερό άνεμο είναι να το αράξουν σε κάποια παραλία ή στο λιμάνι του νησιού που βρίσκεται στη νότια πλευρά του. Το καράβι δεν κινδυνεύει ιδιαίτερα από τα απότομα βράχια της νότιας ακτής του νησιού, επειδή ο άγριος βοριάς το σπρώχνει μακριά τους.

Αν το καράβι βυθιστεί, οι ήρωες θα πρέπει να παλέψουν με τα κύματα για να βγουν στις ακτές της Τήνου. Χρησιμοποιήστε τους κανόνες για την Κολύμβηση (-15% στην ικανότητα του καθενός), και υπολογίστε την απόσταση που έχουν ήδη καλύψει με τα κουπιά, αφαιρώντας την από τα 1.000 μέτρα. Όσοι έχουν την εύνοια του Ποσειδώνα, είναι η στιγμή να τη ζητήσουν. Ο θεός θα στείλει ένα κοπάδι Ζ10+1 δελφινιών για να σώσουν τους ναυαγούς και να τους μεταφέρουν ως την ξηρά.

ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΝΗΣΙ

Η Τήνος είναι ένα νησί σχετικά κοντά στην Αττική. Αν το καράβι αράξει σε μια από τις λιγοστές παραλίες της νότιας πλευράς πριν από το λιμάνι, τότε, γύρω από την πρόχειρη φωτιά που θα ανάψουν, κάποιος στεριανός με Γνώση ανθρώπων τουλάχιστον 81% ή κάποιος νησιώτης με Γνώση ανθρώπων τουλάχιστον 61%, θα πει στους ήρωες τα παρακάτω:

Ο Ηρακλής πέρασε από την Τήνο, σκότωσε τους δίδυμους γιους του Βορέα Ζήτη και Κάλαϊ, κι



άφησε πίσω του απογόνους οι οποίοι αποτελούν ήδη τους πρώτους γόνους του γένους των Ηρακλειδών. Η κεντρική πόλη του νησιού βρίσκεται στην ενδοχώρα, κάτω από έναν πελώριο βράχο που δεσπόζει ολομόναχος στον κάμπο και φαίνεται να έχει πέσει από τον ουρανό. Οι κάτοικοι λένε πως είναι ένας από τους βράχους που εκτόξευσαν οι θεοί εναντίον των Τιτάνων κατά τη διάρκεια της τρομερής σύγκρουσης που έκρινε τη μοίρα του κόσμου, πριν από αμέτρητα χρόνια. Πέρα από τον Ποσειδώνα, ο οποίος έχει σπουδαίο ιερό κοντά στη νότια παραλία του νησιού, οι κάτοικοι λατρεύουν επίσης ιδιαίτερα τον Διόνυσο, τη Δήμητρα και την Περσεφόνη. Το όρος Γύρος βρίσκεται στην ανατολική πλευρά του νησιού. Είναι ένα άγριο, άγονο μέρος, γεμάτο σπηλιές μέσα απ' τις οποίες ο άνεμος περνάει ουρλιάζοντας.

Η ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΚΑΤΟΙΚΟΥΣ

Το κεντρικό λιμάνι του νησιού απέχει μερικές ώρες με τα πόδια ή με το καράβι από τα στενά Άνδρου-Τήνου. Οι ήρωες μπορούν να φτάσουν εκεί ως ομάδα ή μαζί με το πλήρωμα του καραβιού (ή όσους, τέλος πάντων, έχουν επιζήσει). Αν είναι ναυαγοί, μπορούν να φτάσουν με τα πόδια κατευθείαν στην πόλη της ενδοχώρας, μετά από μια πετυχημένη ζαριά Προσανατολισμού από κάποιον που γνωρίζει το νησί. Ανάλογα με το τι θα επιλέξουν οι παίκτες, διαβάστε τους μια από τις ακόλουθες παραγράφους καθώς θα φτάνουν.

Το λιμάνι (φτάνοντας με το πλοίο)

Παίρνοντας τη στροφή ενός μικρού ακρωτηρίου, βλέπετε ν' απλώνετε μπροστά σας ένα αρκετά μεγάλο λιμάνι, σε μια παραλία με διάσπαρτα χαμηλά σπίτια. Όλα τα καράβια είναι βγαλμένα στη στεριά, δεμένα και παραγεμισμένα με πέτρες, παρόλο που, ακόμα κι έτσι, ο άνεμος απειλεί να τα αποκολλήσει και να τα παρασύρει στη θάλασσα. Ο άνεμος φυσάει από την πλευρά του νησιού προς τη θάλασσα, και πρέπει να βάλετε τα δυνατά σας για να καταφέρετε να βγάλετε το καράβι στην παραλία.

Αν το πλοίο δεν έχει βυθιστεί, για να καταφέρουν να το βγάλουν στο λιμάνι μόνοι τους, ο καπετάνιος θα πρέπει να φέρει πετυχημένη ζαριά Ναυσιπλοΐας, ενώ το κάθε μέλος του πληρώματος θα πρέπει να ρίξει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΔΥΝx6 (υπολογίστε τη δύναμη του κάθε κωπηλάτη εκτός των ηρώων στο 12). Αν ο κυβερνήτης και τουλάχιστον τα 2/3 των κωπηλατών πετύχουν στη ζαριά τους, το καράβι αράζει στο λιμάνι και μπορεί να τραβηχτεί έξω. Αν ποσοστό μεγαλύτερο από το 1/3 αποτύχει, ή αν η ζαριά Ναυσιπλοΐας του καπετάνιου αποτύχει, ο άνεμος αρχίζει να παρασύρει το καράβι στα ανοιχτά, και απαιτείται νέα ζαριά Ναυσιπλοΐας με -5% και νέες ζαριές δύναμης των κωπηλατών, αυτή τη φορά με ΔΥΝx5. Νέα αποτυχία, σημαίνει πως το πλοίο παρασύρεται στα ανοιχτά όπου ο άνεμος σίγουρα θα το καταστρέψει μέσα σε λίγους γύρους. Η μόνη ελπίδα των ηρώων και του πληρώματος είναι να πηδήσουν στο νερό και να κολυμπήσουν μέχρι την ακτή (απόσταση 2Ζ100 μέτρων, -10% στις ζαριές κολύμβησης).
Αν προτού συμβούν όλα αυτά, κάποιος το σκεφτεί, μία (και μόνο μία) πετυχημένη ζαριά Πειστικής ομιλίας δυσκολίας 41%-60% θα φέρει σε βοήθεια Ζ10+3 από τους νησιώτες που έχουν συγκεντρωθεί στην παραλία. Οι νησιώτες πετούν μακριά παλαμάρια, και η πετυχημένη ζαριά του καθενός (ΔΥΝx6 ή ΔΥΝx5) μπορεί να αντικαταστήσει την αποτυχημένη ζαριά κάποιου μέλους του πληρώματος. (Και πάλι υπολογίστε τη ΔΥΝ του κάθε νησιώτη στο 12).

Οι Τήνιοι τους εξηγούν πως ο τρομερός βοριάς φυσάει με ελάχιστες διακοπές επί πέντε ημέρες πάνω στην περιοχή, και έχει αποκλείσει το βασιλιά τους Έννομο και τους περισσότερους πολεμιστές του νησιού στη Δήλο, όπου είχαν πάει με τα καράβια τους να τελέσουν θυσίες στον Απόλλωνα. Κανείς δε γνωρίζει την αιτία του κακού, μα όλοι υποπτεύονται πως πρέπει να οφείλεται στην οργή κάποιου θεού. Αν οι ήρωες ζητήσουν βοήθεια, οι νησιώτες θα τους παραπέμψουν στη βασίλισσα Ελπινίκη, η οποία ζει στο ανάκτορο της πρωτεύουσας του νησιού.

Η τειχισμένη πόλη

Ο Ραψωδός διαβάζει ή περιγράφει στους παίκτες τα ακόλουθα:

Από μακριά, βλέπετε να υψώνεται στον ορίζοντα ένας πελώριος βράχος που φαίνται να έχει πέσει από τον ουρανό. Στη ρίζα του βουνού αυτού, βρίσκεται η περιτειχισμένη πόλη των Τηνίων. Ο άνεμος λυσσομανά, απειλώντας να παρασύρει εσάς και τους οδηγούς σας έξω από το μονοπάτι. Τα περισσότερα από τα λιγοστά δέντρα του νησιού έχουν ξεριζωθεί, και μόνο μερικοί θάμνοι και βάτα αντιστέκονται ακόμα στη μανία του. Στο δρόμο συναντάτε ελάχιστους ανθρώπους... όλοι έχουν κλειστεί μέσα στα τείχη...

Αν φτάσουν μέρα, οι ήρωες και οι σύντροφοί τους βρίσκουν τα τείχη ανοιχτά. Διαφορετικά, θα πρέπει να περιμένουν το ξημέρωμα. Μια απλή ζαριά Πειστικής ομιλίας ή Ρητορικής θα κάνει τους φρουρούς να τους αφήσουν να περάσουν, αφού πρώτα ειδοποιήσουν το παλάτι. Μετά από μισή ώρα, ένας κήρυκας εμφανίζεται και τους προσκαλεί στο παλάτι εκ μέρους της βασίλισσας. Μπαίνοντας μέσα στην πόλη, συναντούν και πάλι λιγοστούς ανθρώπους, κι αυτούς σκυθρωπούς. Ο άνεμος σηκώνει σκόνη που μπαίνει στα μάτια και τα κάνει να τσούζουν. Στο ανάκτορο θα μάθουν από πρώτο χέρι την πιθανή αιτία του κακού.

Η ΟΡΓΗ ΤΟΥ ΒΟΡΕΑ

Στη μεγάλη αίθουσα του παλατιού τα πράγματα είναι κάπως πιο ήρεμα, αν κι ο βοριάς μπαίνει από τις χαραμάδες, απειλώντας κάθε στιγμή να σβήσει το φως της εστίας και των δαυλών. Η βασίλισσα Ελπινίκη είναι μια όμορφη και δυναμική κοπέλα 17 ετών. Ο νεαρός βασιλιάς και σύζυγός της ονομάζεται Έννομος κι έχει διαδεχθεί τον πατέρα του μόλις πριν από ένα χρόνο. Η Ελπινίκη θα τους επαναλάβει αυτά που ενδεχομένως έμαθαν από τους κατοίκους του λιμανιού, δηλαδή πως, εδώ και πέντε ημέρες, ο βοριάς δεν έχει πάψει να λυσσομανά στο νησί αλλά και όλα τα γύρω νησιά, κάνοντας τη ναυσιπλοΐα σχεδόν αδύνατη. Οι ψαράδες δεν μπορούν να ψαρέψουν, ούτε οι ναυτικοί να μεταφέρουν εμπορεύματα και, το κυριότερο, ο βασιλιάς Έννομος και οι περισσότεροι πολεμιστές του νησιού είναι αποκλεισμένοι με τα καράβια τους στη γειτονική Δήλο. Η Ελπινίκη είναι βαθιά αναστατωμένη, αλλά διατηρεί την

ψυχραιμία της, και τους συμβουλεύει να επισκεφθούν το ναό του Ποσειδώνα, όπου οι ιερείς προσπαθούν απεγνωσμένα να ανακαλύψουν τι συμβαίνει.

Στο μεγάλο ιερό του Ποσειδώνα κοντά στο λιμάνι, οι ήρωες θα ανακαλύψουν την αιτία του κακού. Ο μάντης της ομάδας τους ή, αν αυτός δεν υπάρχει, κάποιος ιερέας του Ποσειδώνα, θα δεχθεί το ίδιο βράδυ στον ύπνο του την επίσκεψη του εξοργισμένου θεού Βορέα, ο οποίος απειλεί πως δε θα πάψει να φυσάει πάνω από τις Κυκλάδες μέχρι οι υπαίτιοι της σύλησης των τάφων των γιων του να τιμωρηθούν και το μίασμα να απομακρυνθεί. Αν το όνειρο το δει ο μάντης κάποιου παίκτη, περιγράψτε του αόριστα ένα σκηνικό στην άκρη ενός ψηλού, απόκρημνου γκρεμού, όπου δυο πανύψηλες στήλες από σκούρα πέτρα δονούνται από τα φυσήματα του ανέμου, ενώ την επιφάνειά τους ασχημαίνει κάτι ασπριδερό και μιαρό. Στον ουρανό πετούν ασαφή φτερωτά σχήματα.

Το όνειρο είναι σύντομο και αόριστο, και χρειάζεται εξήγηση, την οποία μπορούν να μάθουν από τον πρεσβύτερο ιερέα του Ποσειδώνα. Πριν από πολλά χρόνια, ο ημίθεος Ηρακλής πέρασε από το νησί, και σκότωσε εκεί τους δυο φτερωτούς γιους του Βορέα, τον Ζήτη και τον Κάλαϊ. Ο Βορέας τους έθαψε στην κορυφή του όρους Γύρος, στα ανατολικά του νησιού, κι έστησε πάνω απ' τον τάφο του καθενός μια πανύψηλη πέτρινη στήλη, την οποία από τότε δονούσαν τα φυσήματά του, βγάζοντας ένα θρηνητικό ήχο. Οι κάτοικοι του νησιού σέβονταν πάντα τους τάφους, και μερικοί παράτολμοι νεαροί σκαρφάλωναν κάποιες φορές μέχρι εκεί για να αφήσουν προσφορές και αφιερώματα. Ο ιερέας δεν μπορεί να φανταστεί ποιοι ιερόσυλοι θα ήταν δυνατόν να συλήσουν τους τάφους, όταν είναι γνωστό σε όλους πόσο ευέξαπτος είναι ο θεός Βορέας. Το συμπέρασμα πάντως είναι, πως κάποιοι πρέπει να ανεβούν στο βουνό και να ανακαλύψουν από κοντά τι συμβαίνει με τους τάφους.

Ο Ραψωδός θα πρέπει να δώσει στους ήρωες να καταλάβουν πως δε θα μπορέσουν να φύγουν από το νησί αν δεν καταλαγιάσει η οργή του Βορέα. Το ίδιο θα τους παρακινήσει να κάνουν και ο ιερέας του Ποσειδώνα, αφού στο νησί δεν έχουν απομείνει πολλοί άξιοι πολεμιστές. Αν οι ήρωες αρνηθούν, μια μικρή στρατιωτική αποστολή θα ξεκινήσει για το όρος Γύρος, αν και κανένα από τα μέλη της δε θα επιστρέψει.

Η ΑΝΑΒΑΣΗ ΣΤΟ ΒΟΥΝΟ

Αργά ή γρήγορα, οι ήρωες θα πρέπει να αποφασίσουν να ανεβούν στο βουνό για να ανακαλύψουν τι πραγματικά συμβαίνει και να δώσουν τέλος στο πρόβλημα. Η βασίλισσα μπορεί να τους βρει μονάχα δυο παράτολμα παλικάρια που θα τους χρησιμεύσουν ως οδηγοί. Σχεδόν ολόκληρο το βουνό είναι σκεπασμένο από πυκνά σύννεφα, ενώ ο άνεμος λυσσομανά γύρω τους, καθώς αρχίζουν την ανάβαση. Το μονοπάτι ελίσσεται γύρω από τον απότομο και γυμνό βράχο. Σε ορισμένα σημεία ο βράχος τούς προστατεύει από τη μανία του βοριά, μα σε κάποια άλλα ο άνεμος απειλεί να τους πετάξει στο βάραθρο το οποίο συνεχώς μεγαλώνει από κάτω τους. Σε 3 διαφορετικά σημεία της ανάβασης, βάλτε όλους τους αναβάτες να ρίξουν σε 1Ζ100 ζαριά μικρότερη από την (ΕΠΙ+ΔΥΝ+ΜΕΓ) x2 για να μην παρασυρθούν από τον άνεμο στο βάραθρο. Αν κάποιος χάσει την ισορροπία του, θα πέσει στα βάραθρο αν δεν καταφέρει να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη (ΔΥΝ+ΕΠΙ) του. Απόλυτη αποτυχία δεν επιτρέπει ούτε αυτή τη ζαριά σωτηρίας. Αν κάποιος σύντροφος βρίσκεται κοντά του, μπορεί να προσπαθήσει να τον αρπάξει την ώρα που πέφτει, φέρνοντας σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από ΕΠΙ x2. Αν τα καταφέρει, θα πρέπει να νικήσει σε μια αναμέτρηση της ΔΥΝ του με το ΜΕΓ του συντρόφου του, για να μην παρασυρθεί κι αυτός στο βάραθρο.

Αν όλοι οι σύντροφοι είναι δεμένοι μεταξύ τους με σχοινιά, όλοι υπολογίζουν στις παραπάνω ζαριές δοκιμασίας τη ΔΥΝ και το ΜΕΓ τους ως να ήταν 4 πόντους μεγαλύτερα, αλλά μετρούν την ΕΠΙ τους ως να ήταν 3 πόντους μικρότερη, εξαιτίας της παρεμπόδισης που προκαλεί το δέσιμο.

Πτώση στο βάραθρο προκαλεί 3Ζ6 πόντους ζημιάς στο σημείο της πρώτης δοκιμασίας, 6Ζ6 στο σημείο της δεύτερης και 10Ζ6 στο σημείο της τρίτης. Μην ξεχνάτε τη θεϊκή επέμβαση που μπορεί να σώσει τον ήρωα την τελευταία στιγμή, αν και ο Ραψωδός μπορεί να κρίνει πως χτυπάει τόσο ώστε να μείνει αναίσθητος και να μη λάβει μέρος στην υπόλοιπη περιπέτεια. Ο άτυχος ήρωας που πέφτει έχει καιρό για μια μόνο επίκληση κάποιου θεού, η επέμβαση του

οποίου θα τον γλιτώσει από 1Ζ6 πόντους ζημιάς (ή και από ολόκληρη τη ζημιά, κατά την κρίση του Ραψωδού).

ΟΙ ΑΡΠΥΙΕΣ ΕΠΙΤΙΘΕΝΤΑΙ

Οι άρπυιες θα επιτεθούν λίγες στιγμές αφότου οι ήρωες περάσουν το τρίτο δύσκολο σημείο, κοντά στην κορυφή του βουνού και τους τάφους. Ο Ραψωδός πρέπει να βάλει όλους τους ήρωες να ρίξουν μια ζαριά Οξύτητας ακοής, μειωμένη κατά 50% λόγω της σφοδρότητας του ανέμου. Αν κάποιος ακούσει με αυτόν τον τρόπο το χτύπημα των γιγάντιων φτερών, θα μπορέσει να ειδοποιήσει και τους υπόλοιπους, ώστε να μην αιφνιδιαστούν. Διαφορετικά, όσοι έχουν ΕΠΙ μικρότερη από 13 θα δεχθούν την πρώτη επίθεση των τεράτων χωρίς δικαίωμα άμυνας ή αποφυγής.

Αντιστοιχεί τουλάχιστον μια άρπυια για κάθε ήρωα, και μια επιπλέον για κάθε δύο συντρόφους τους. Κάθε άρπυια έχει 50% πιθανότητες να κουβαλά μαζί της μια πέτρα, την οποία θα ρίξει σε κάποιον από τους αναβάτες από ύψος Ζ6x3 μέτρων. Οι αναβάτες έχουν δικαίωμα να προσπαθήσουν να αποφύγουν τις πέτρες ή να τις αποκρούσουν (μόνο με τις ασπίδες τους), αλλά η ικανότητά τους μειώνεται κατά 10% επειδή η επίθεση έρχεται από ψηλά. Μια τέτοια προσπάθεια απαιτεί ταυτόχρονα και δοκιμασία επιδεξιότητας (ζαριά μικρότερη από ΕΠΙx6 σε Ζ100) για να μη χάσει ο ήρωας την ισορροπία του και πέσει στο βάραθρο, σύμφωνα με τα παραπάνω. Οι άλλες άρπυιες επιτίθενται με τα νύχια τους. Λόγω της σφοδρότητας του ανέμου, η ικανότητα των ηρώων και των συντρόφων τους στα εκηβόλα όπλα μειώνεται κατά 25%, ενώ η ικανότητα στα αγχέμαχα όπλα κατά 20% επειδή η επίθεση έρχεται από ψηλά. Οι συγκεκριμένες άρπυιες έχουν Μανία 50%.

Οποιαδήποτε πετυχημένη ζαριά επίθεσης κάποιου ήρωα προς μια άρπυια λήγει σε 1, 2 ή 3, την χτυπάει σε ένα από τα φτερά της. Αν η ζημιά που θα της προκαλέσει είναι μεγαλύτερη από 4, το φτερό αχρηστεύεται, κι η άρπυια χάνει την ικανότητά της να πετάει. Αν εκείνη τη στιγμή βρίσκεται πάνω από το βάραθρο, θα γκρεμιστεί και θα σκοτωθεί αν δεν καταφέρει να φέρει σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΠΙ x 3.

Ο Ραψωδός θα πρέπει να φροντίσει ώστε οι άρπυιες να επιτεθούν με τυχαίο τρόπο στους αναβάτες, ανάλογα με τον αριθμό τους, και όχι αποκλειστικά και μόνο στους ήρωες των παικτών. Ζ3 γύρους μάχης μετά την πρώτη επίθεση, ο άνεμος σταματά απότομα, και επικρατεί απόλυτη σιωπή. Ο μόνος θόρυβος είναι το φτερούγισμα των τεράτων και τα αγκομαχητά των ηρώων. Ο θεός Βορέας φαίνεται να αφουγκράζεται. Αυτή είναι η ευκαιρία που δίνεται στους ήρωες να κινηθούν προς ένα πιο ευνοϊκότερο έδαφος. Ο οδηγός τους, αν είναι ακόμη ζωντανός, τους λέει να τρέξουν πάνω στο μονοπάτι, επειδή λίγο πιο πέρα, στο σημείο των τάφων, το έδαφος πλαταίνει. Η απόσταση είναι 100 μέτρα. Φτάνοντας εκεί (σύμφωνα με τους κανόνες του Τρεξίματος) οι ήρωες αποκτούν ξανά πλήρεις τις πολεμικές τους ικανότητες στα αγχέμαχα και εκηβόλα όπλα.

> *Μπροστά σας, σε ένα πλάτωμα της κορυφής του γυμνού βουνού, βλέπετε δυο ψηλές λεπτές κολώνες από γυαλιστερό οψιδιανό. Φαίνεται να είναι καμωμένες από πολλά κομμάτια η κάθε μία, κι είναι πραγματικό θαύμα πώς μπορούν και στέκονται ακόμα όρθιες. Οι κολώνες και η γύρω περιοχή είναι γεμάτη από αηδιαστικές και βρομερές ακαθαρσίες.*

Στο σημείο αυτό, ο Ραψωδός πρέπει να κρίνει ποια είναι η κατάσταση των ηρώων. Αν αυτοί έχουν περάσει τη δοκιμασία σχετικά αλώβητοι και οι περισσότερες άρπυιες έχουν σκοτωθεί, τραυματιστεί βαριά ή πετάξει μακριά φοβισμένες, μπορεί να εμφανίσει τον πραγματικό εγκέφαλο της ιεροσυλίας. Είναι ο Ανάπτερος, γιος του Εύρου, του θεού του νοτιοανατολικού ανέμου, καρπός της ένωσής του με μια νησιώτισσα θνητή. Η φύση του, όπως και του πατέρα του, ο οποίος είναι γιος του Τυφώνα, είναι χαοτική, και μισεί τον Βορέα και τις τιμές που απονέμουν οι Τήνιοι στους τάφους των γιων του. Έτσι, ανακάλυψε ένα κοπάδι περιπλανώμενες άρπυιες και τις οδήγησε στο βουνό για να το συλήσουν. Τα φτερά του Ανάπτερου είναι ατελή, και δεν έχουν τη δύναμη να τον κρατήσουν στον αέρα παραπάνω από Ζ6+1 γύρους μάχης στη σειρά. Ωστόσο, θα εκμεταλλευτεί το πέταγμά του όσο γίνεται για να τοξεύσει τους ήρωες από

ψηλά. Δείτε τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητές του στο κεφάλαιο του βιβλίου σχετικά με τα τέρατα.

Οποιαδήποτε πετυχημένη ζαριά επίθεσης κάποιου ήρωα προς τον Ανάπτερο λήγει σε 1 ή 2, τον χτυπάει σε ένα από τα φτερά του. Αν η ζημιά που θα του προκαλέσει είναι μεγαλύτερη από 3, το φτερό αχρηστεύεται, κι ο Ανάπτερος χάνει την ικανότητά του να πετάει. Αν εκείνη τη στιγμή βρίσκεται πάνω από το βάραθρο, θα γκρεμιστεί και θα σκοτωθεί αν δεν καταφέρει να φέρει σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΠΙ x 3. Αν τραυματιστεί σε άλλο μέρος του σώματός του, χάνοντας πάνω από 7 ΠΖ, θα αφήσει τα ρεύματα του αέρα να τον παρασύρουν μακριά, παίρνοντας όρκο να εκδικηθεί τους ήρωες. Ο Ραψωδός μπορεί να τον εμφανίσει σε κάποια άλλη στιγμή αυτού ή κάποιου άλλου έπους του. Αν ο Ανάπτερος σκοτωθεί, οι ήρωες αποκτούν την έχθρα του Εύρου, του πατέρα του. Όποτε φυσάει στα ταξίδια τους νοτιοανατολικός άνεμος (σορόκος ή Εύρος), ο Ραψωδός θα πρέπει να προσθέτει Ζ6 στη δύναμη του συγκεκριμένου ανέμου. Ένας μάντης μπορεί να διακρίνει αργότερα την αιτία της έχθρας του Εύρου και το ρόλο που έπαιξε ο Ανάπτερος στην ιστορία.



ΟΙ ΑΝΤΑΜΟΙΒΕΣ

Αν οι ήρωες φροντίσουν να καθαρίσουν και να ευπρεπίσουν τους τάφους, αποκτούν την εύνοια του Βορέα. Κάθε φορά που φυσάει βορινός, βορειοανατολικός ή βορειοδυτικός άνεμος στα ταξίδια τους, θα μπορούν να προσθέσουν ή να αφαιρέσουν Ζ4 στη δύναμή του. Ο Ραψωδός μπορεί να κρίνει αν οι ήρωες θα έχουν το δικαίωμα να επικαλεστούν κάποια φορά τον Βορέα να φουσκώσει τα πανιά τους σε περίπτωση κινδύνου. Με τον άθλο τους, οι ήρωες κερδίζουν και την ευγνωμοσύνη του βασιλιά της Τήνου καθώς και των κατοίκων της. Ένας ιερέας του Ποσειδώνα με ικανότητα Θεραπευτικής 90% θα βοηθήσει να αναρρώσουν οι ήρωες που κόλλησαν την ασθένεια των αρπυιών. Επίσης, από τους ιερείς του Ποσειδώνα θα πάρουν ως δώρο ένα μαγικό θώρακα, ο οποίος προστατεύει τον κάτοχό του από 100 πόντους ζημιάς από φωτιά πριν καταστραφεί. (Οι πόντοι ζημιάς συσσωρεύονται από περιπέτεια σε περιπέτεια)καθώς και ένα μαγικό κράνος το οποίο επιτρέπει στον κάτοχό του να αναπνέει για Ζ10+5 γύρους κάτω από το νερό. Αν το καράβι τους έχει βυθιστεί, ο βασιλιάς Έννομος, ο οποίος θα επιστρέψει σύντομα στο νησί μετά την επιτυχία των ηρώων, θα τους δωρίσει ένα άλλο παρόμοιο, και πρόθυμα παλικάρια του νησιού θα πάρουν τη θέση όσων κωπηλατών χάθηκαν στην καταιγίδα ή στη μάχη με τις άρπυιες. Αν κάποιος παίκτης έχει χάσει τον ήρωά του, μπορεί να τον αντικαταστήσει με έναν νέο από το νησί, ρίχνοντας τα ζάρια για την καταγωγή του στους νέους πίνακες αυτού του βιβλίου.



ΑΡΠΥΕΣ

Δείτε *Το Βιβλίο του Ραψωδού*, σελ. 29
Οι συγκεκριμένες άρπυιες έχουν Μανία 50% και η αρρώστια που μεταδίδουν είναι οξείας μορφής, έχει ΙΣΧ x 12 και χτυπά τη ΔΥΝ. (Δείτε σελ. 90-92 του *Βιβλίου των Παικτών*).

ΑΝΑΠΤΕΡΟΣ

Γιος του θεού Εύρου, 24 ετών

ΔΥΝ 13, ΑΝΤ 15, ΕΠΙ 16, ΜΕΓ 12, ΕΞΥ 14, ΕΜΦ 16, ΘΕΛ 15, ΠΖ 14

Ικανότητα αιώρησης για Ζ6+1 συνεχόμενους γύρους μάχης.
Επίθεση:
Τόξο 68%.
Δεξιότητες
Εντοπισμός 80%, Οξύτητα ακοής 60%, Γνώση φαινομένων 70%, Αποφυγή 40% (60% πετώντας)
Ρίψη 75%, Αθόρυβη κίνηση 70% (40% πετώντας).





ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ ΛΑΒΑ

Οι ήρωες συνεχίζουν την πορεία τους μέχρι να φτάσουν στο νησί της Θήρας. Και πάλι ο Ραψωδός μπορεί να κάνει το ταξίδι μέχρις εκεί όσο απλό ή περίπλοκο θέλει. Η Θήρα είναι ο τελευταίος σταθμός πριν ξανοιχτούν στο πέλαγος για να φτάσουν στην Κρήτη. Εκεί θα αντιμετωπίσουν μια απειλή βγαλμένη από τα ίδια τα Τάρταρα και θα αποκτήσουν, αν κατορθώσουν να επιζήσουν, έναν εκπληκτικό θησαυρό: έναν από τους μηχανικούς υπηρέτες των Ατλάντων.

Διαβάστε ή περιγράψτε στους παίκτες την ακόλουθη σκηνή:

Ο ναύτης που είναι ανεβασμένος στο κατάρτι διακρίνει από μακριά μια στήλη πυκνού μαύρου καπνού να υψώνεται στον ουρανό. Είναι πολύ μεγάλη για να βγαίνει από εστία σπιτιού ή ανακτόρου. Ο κυβερνήτης έχει ακούσει πως το ηφαίστειο της Θήρας έχει ενεργοποιηθεί ξανά, και ζαρώνει ανήσυχος το μέτωπό του. «Πρέπει να αράξουμε για τη νύχτα, να πάρουμε νερό και τρόφιμα, κι ύστερα να φύγουμε όσο πιο γρήγορα μπορούμε», λέει, σκιάζοντας με το χέρι το ανεμοδαρμένο του πρόσωπο.

Λίγο αργότερα, το παράξενο σχήμα του νησιού αρχίζει να γίνεται ορατό. Μοιάζει με πελώριο μισοφέγγαρο, στο κέντρο του οποίου η θάλασσα αχνίζει ανεπαίσθητα. Όποιος βάλει το χέρι του στο νερό θα το αισθανθεί σχεδόν ζεστό. Καθώς αλληλοκοιτάζεστε, βλέπετε τον ιδρώτα να γυαλίζει στα πρόσωπα των άλλων. Ο άνεμος έχει πέσει τελείως, και πρέπει να πιάσετε τα κουπιά.

Καθώς πλησιάζετε το λιμάνι της πόλης, διακρίνετε πως πολλά από τα σπίτια στη δυτική πλευρά του λιμανιού είναι καμένα. Από μερικά σκέλεθρα βγαίνει ακόμα καπνός, ο οποίος μερικές στιγμές κρύβει μια άλλη, μεγαλύτερη στήλη, η οποία φαίνεται να υψώνεται από κάπου πίσω από τον ορίζοντα. Πολλοί ντόπιοι είναι μαζεμένοι στην παραλία και κοιτάζουν αμίλητοι το πλοίο σας να πλησιάζει.

Μια φοβερή απειλή κρέμεται πάνω από το νησί.΄Ενα αρχαίο κακό έχει απελευθερωθεί από τα Τάρταρα. Είναι ένα φοβερό τέρας φτιαγμένο από ζωντανή λάβα, θαμμένο κάτω απ' το νησί από τον καιρό της Γιγαντομαχίας, το οποίο απελευθερώθηκε με την εκ νέου ενεργοποίηση του ηφαιστείου. Το πλάσμα είναι ακόμα αδύναμο λόγω του χιλιόχρονου ύπνου του, αλλά κερδίζει δυνάμεις μέρα με την ημέρα, καθώς βγαίνει στην επιφάνεια για να κάψει και να καταστρέψει. Οι κάτοικοι είναι απελπισμένοι, και πολλοί απ' αυτούς έχουν εγκαταλείψει ήδη το νησί. Ο μισότρελος μάντης του ανακτόρου παρακινεί τον αδύναμο και άρρωστο βασιλιά να προβεί σε ανθρωποθυσίες προκειμένου να κατευνάσει την οργή του τέρατος. Οι νεοφερμένοι αποτελούν αναπάντεχο δώρο, αφού έτσι τα θύματα δε θα επιλεγούν ανάμεσα στους κατοίκους του νησιού.

Οι ήρωες θα βγουν στη στεριά χωρίς να γνωρίζουν το πρόβλημα. Ωστόσο, ο Κίλλας κάτι υποπτεύεται και τους έχει πει να είναι οπλισμένοι. Φτάνοντας όμως στην κεντρική πλατεία, θα δουν τον όχλο να τους περικυκλώνει απειλητικός.

Τέσσερις άνδρες μεταφέρουν ένα φορείο, μέσα στο οποίο βρίσκεται μισοξαπλωμένος ένας κατάχλομος άνδρας με πλούσια ρούχα και σιδερένιο στέμμα στολισμένο με ακατέργαστα πετράδια. Πλάι του στέκεται ένας νεαρός με φλογισμένα μάτια και αραιά μαλλιά, που κρατά ένα ραβδί από ροζιασμένο ξύλο ελιάς και είναι ντυμένος μονάχα μ' ένα χιτώνα δεμένο γύρω στη μέση του μ' ένα σχοινί. Δείχνει απειλητικά προς το μέρος σας με το κοκαλιάρικο χέρι του. «Αυτούς!» φωνάζει. «Αυτούς πρέπει να θυσιάσουμε στο πνεύμα του ηφαιστείου που καίει το νησί μας!»

Βλέπετε τους στρατιώτες και τους πολίτες να σας κοιτάζουν επιφυλακτικοί, προσπαθώντας να βρουν το θάρρος ώστε να πραγματοποιήσουν αυτό στο οποίο τους παρακινεί ο νεαρός.

Ο πιο ψύχραιμος της παρέας θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τη Ρητορική του ικανότητα για να πείσει τους παρευρισκομένους πως αυτό που σκέφτονται είναι λανθασμένο, και πως ίσως μπορούν να τους βοηθήσουν με κάποιον άλλο τρόπο. Αν οι παίκτες σκεφτούν κάτι τέτοιο, βάλτε τον παίκτη που θα επιλέξει η ομάδα να μιλήσει για λογαριασμό των υπολοίπων. Αν η ομιλία του είναι πραγματικά εντυπωσιακή, προσθέστε στη Ρητορική του ικανότητα (κατά την κρίση του Ραψωδού) 20%-40%. Έπειτα, ο ρήτορας θα πρέπει να ανταγωνιστεί στο λόγο το μισότρελο μάντη Θερσίλοχο, σύμφωνα με τους κανόνες δεξιοτήτων για τη Ρητορική (σελ. 58 Βιβλίου των Παικτών). Ο Θερσίλοχος έχει Ρητορική ικανότητα 70%.

Αν η προσπάθεια του ήρωα πετύχει, ο βασιλιάς Ευρύμανθος θα δεχθεί απρόθυμος να μιλήσει μαζί τους και θα πει να τους οδηγήσουν στο μέγαρό του. Απόλυτη επιτυχία κάνει το λαό να τους ζητωκραυγάσει ως σωτήρες. Απλή αποτυχία στρέφει εναντίον τους 3Ζ10 στρατιώτες, ενώ απόλυτη αποτυχία στρέφει εναντίον τους και τον όχλο. Στην τελευταία αυτή περίπτωση μόνο μια θεϊκή επέμβαση θα μπορέσει να τους σώσει από την αιχμαλωσία, ενώ σε περίπτωση που αντιμετωπίσουν μόνο τους στρατιώτες του βασιλιά, θα επιβάλουν τους όρους τους αν τους νικήσουν. Οι στρατιώτες είναι καταπονημένοι και θα το βάλουν στα πόδια αν σκοτωθεί ή τεθεί εκτός μάχης το 1/3 του αρχικού αριθμού τους. (Δείτε σελ. 59)

Αν οι ήρωες συλληφθούν αιχμάλωτοι, ο Ραψωδός θα πρέπει να σκεφτεί κάποιον τρόπο για να τους βοηθήσει να δραπετεύσουν - ίσως ένα μακρινό ξάδελφο κάποιου κωπηλάτη ή μια κοπέλα του νησιού που ερωτεύτηκε έναν από τους ήρωες. Αν οι ήρωες επιστρέψουν ελεύθεροι στο μέγαρο του βασιλιά, ο Ευρύμανθος δε θα έχει το θάρρος να διατάξει την εκ νέου σύλληψή τους, αν και θα έχει ήδη τοποθετήσει ένοπλη φρουρά στο καράβι τους.

Οι ήρωες επιβάλλονται

Ενώ ο Θερσίλοχος φεύγει καταθυμωμένος, ο βασιλιάς παραθέτει στους ήρωες ένα φτωχικό γεύμα στο μέγαρό του, το οποίο φαίνεται εγκαταλειμμένο και ερειπωμένο. Φοβισμένοι υπηρέτες τούς σερβίρουν ενώ εκείνος τους διηγείται την ιστορία του νησιού.

Οι θρύλοι λένε πως το νησί ήταν κάποτε πλούσιο και ισχυρό. Το κατοικούσαν άνθρωποι με γαλάζιο δέρμα και εκπληκτικές γνώσεις. Με τις γνώσεις αυτές μπορούσαν να διαφεντεύουν τα στοιχεία της φύσης, να πετούν στον αέρα σαν πουλιά, να κολυμπούν κάτω από το νερό όπως τα ψάρια, να μετατρέπουν το σίδηρο σε χρυσάφι και να ζουν για αιώνες ολόκληρους. Όμως, οι παράξενοι αυτοί άνθρωποι δε σέβονταν τους θεϊκούς νόμους. Μέσα στην υπέρμετρη έπαρσή τους φαντάστηκαν πως θα μπορούσαν να φτάσουν τους θεούς και να τους εκθρονίσουν. Έτσι, μια νύχτα, οι θεοί τούς τιμώρησαν για την ύβρη τους. Φωτιά ξεχύθηκε μέσα απ' το κέντρο του νησιού, σαρώνοντας τα πάντα με καυτή λάβα και πανύψηλα κύματα. Το νησί έμεινε χρόνια έρημο, και στη συνέχεια κατοικήθηκε από ανθρώπους φυσιολογικούς. Το χώμα του είναι εύφορο ακόμα και στα βουνά, κι η μορφή του νησιού προσφέρει απάγκιο στα πλοία. Όμως, από καιρό σε καιρό το έδαφος σείεται, σπίτια γκρεμίζονται, και θανατερές αναθυμιάσεις βγαίνουν από το έδαφος και σκοτώνουν παιδιά και γέροντες.

Ένα δυνατό ταρακούνημα κόβει τα λόγια του βασιλιά. (Ο Ραψωδός μπορεί να ταρακουνήσει αιφνιδιαστικά το τραπέζι για να ξαφνιάσει τους παίκτες!) Ολόκληρο το μέγαρο σείεται συθέμελο, και νέες ρωγμές ανοίγονται στους ήδη ταλαιπωρημένους τοίχους του. Σκόνη και μικρά κομμάτια σοβά πέφτουν από την οροφή μέσα στα πιάτα τους. Ο Ευρύμανθος χλομιάζει ακόμα περισσότερο και πιάνει το λαιμό του, λες και δυσκολεύεται να ανασάνει. Όλοι οι ήρωες πρέπει να ρίξουν σε Ζ100 κάτω από τη ΘΕΛx3 ή να βγουν έντρομοι έξω. Όσοι διατηρήσουν την ψυχραιμία τους κερδίζουν 10 πόντους θεϊκής εύνοιας από τον κοσμοσείστη Ποσειδώνα. Ύστερα, η δόνηση σταματά απότομα όπως άρχισε. Μετά από λίγες στιγμές, ο βασιλιάς ξεροκαταπίνει,

ξαναβρίσκει τη φωνή του, και συνεχίζει.

Όμως, δυο μήνες πριν, μετά από έναν τρομερό σεισμό, ένα μεγάλο ρήγμα ανοίχτηκε στα ανατολικά του νησιού. Το ρήγμα είναι βαθύ, και αποκάλυψε πράγματα τα οποία έπρεπε να παραμείνουν κρυμμένα από τα μάτια των ανθρώπων. Το βουνό ήταν σκαμμένο από το γαλάζιο λαό, κι έκρυβε μυστικές σπηλιές. Μέσα απ' αυτές βγήκε στον κόσμο ένα φρικτό πλάσμα φωτιάς. Δεν ξέρουμε αν είναι κάποιος ξεχασμένος υπηρέτης των αρχαίων ή ένας από τους κατώτερους γίγαντες που πολέμησαν με τους θεούς. Έχει ανθρώπινο σουλούπι, αλλά το ύψος του είναι τέσσερα μέτρα, και φαίνεται ολόκληρο καμωμένο από ρευστή λάβα που την καλύπτουν μικρές φλόγες. Κάποιες στιγμές φαίνεται ικανό να εκτοξεύει πύρινες μπάλες από τα χέρια του, οι οποίες μπορούν να φτάσουν μακρύτερα κι από ακόντιο. Δεν έχει φωνή για να μιλήσει ούτε κι έχει ζητήσει οτιδήποτε από μας. Το μόνο που κάνει είναι να καταστρέφει. Βγαίνει κάθε δεύτερη ή τρίτη μέρα, το καταμεσήμερο, καίγοντας ό,τι βρει στο δρόμο του — χωράφια, σπίτια, ζώα και ανθρώπους. Τα βέλη και τα δόρατά μας δεν μπορούν να του προξενήσουν το παραμικρό κακό, κι οι προσφορές μας δεν μπορούν να το κατευνάσουν. Νομίζω πως οι θεοί μάς εγκατέλειψαν, κι είμαστε όλοι χαμένοι...

Οι ήρωες ίσως σκεφτούν (αν κι αυτή δεν είναι σκέψη για ήρωες!) να φύγουν απ' το νησί το επόμενο πρωί χωρίς να αντιμετωπίσουν το τέρας. Ωστόσο, το ίδιο βράδυ, ο μάντης της ομάδας (ή, αν δεν υπάρχει τέτοιος, ο παίκτης με το μεγαλύτερο συνδυασμό ΕΞΥ και ΘΕΛ) θα δει στο όνειρό του εικόνες της παλιάς αποικίας των Ατλάντων. Διηγηθείτε του το όνειρο:

Βλέπεις ένα μικρό αλλά πανέμορφο λιμάνι... πλοία πλέουν στο νερό, κι αλλά πετούν με ανοιγμένα πανιά από φως στον ουρανό καθοδηγούμενα από παράξενους ανθρώπους με γαλαζωπό δέρμα. Βλέπεις φωτιά και στάχτη να πέφτει από ψηλά και να θάβει αντικείμενα και ανθρώπους. Βλέπεις μια πελώρια σπηλιά κάτω από τη γη, γεμάτη με παράξενα αντικείμενα και θησαυρούς. Δυο μάτια καμωμένα από κρυστάλλους κοιτάζουν τα δικά σου μέσα από τις κόγχες ενός μεταλλικού προσώπου, και μια φωνή σε καλεί κάτω από τη γη.

Το μονοπάτι απ' το οποίο το τέρας βγαίνει στον πάνω κόσμο είναι σημαδεμένο από τη θερμότητα που το τέρας εκπέμπει. Οι ήρωες μπορούν να περιμένουν μέχρι το τέρας να βγει και να παρακολουθήσουν τις κινήσεις του από μακριά. Κανένα όπλο δεν μπορεί να το βλάψει. Αν κάποιος δοκιμάσει να το χτυπήσει από μακριά με βέλη ή ακόντια, τα τέρας θα αντεπιτεθεί εκτοξεύοντας πύρινες σφαίρες, σύμφωνα με τις ικανότητές του. (Δείτε τους κανόνες για τον Πύρινο Γίγαντα στο τέλος του βιβλίου). Θα συνεχίσει να επιτίθεται και να καταστρέφει σπίτια και χωράφια για 2Ζ10+20 λεπτά, και στη συνέχεια η φλόγα του θ' αρχίσει να γίνεται ανεπαίσθητα πιο αδύναμη (ζαριά Εντοπισμού με -40% για να το καταλάβει κάποιος) και θα υποχωρήσει και πάλι μέσα στο ρήγμα.

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ ΠΥΡΙΝΟΥ ΓΙΓΑΝΤΑ

Ο πύρινος γίγαντας παίρνει τη δύναμή του από ένα λάκκο λάβας μέσα στον οποίο πρέπει να βυθίζεται για τουλάχιστον 4Ζ10 ώρες πριν ανακτήσει πλήρως τις δυνάμεις του. Ωστόσο, καθώς το νησί καταστρέφεται, ο γίγαντας ανακτά τις δυνάμεις του ολοένα και γρηγορότερα, και μετά από λίγο δε θα χρειάζεται καθόλου τη βύθιση στο λάκκο. Οι ήρωες πρέπει να βρουν έναν τρόπο για να του στερήσουν αυτή την πηγή ενέργειας ώστε να τον σκοτώσουν. Μερικές από τις πιθανές λύσεις του προβλήματος είναι οι εξής (αφήστε τους παίκτες να τις σκεφτούν):

1) Αν με κάποιο τρόπο φράξουν το ρήγμα, ο γίγαντας θα χάσει σταδιακά τις δυνάμεις του μέσα σε Ζ100+60 λεπτά, και θα σβήσει, ακόμα κι αν δε δεχθεί επίθεση. Ωστόσο, με δεδομένα το μήκος και το πλάτος του ρήγματος, κάτι τέτοιο είναι σχεδόν αδύνατον. Μια

πετυχημένη επίκληση στον Ποσειδώνα (προσοχή: επίκληση του θεού και όχι απλή αίτηση βοήθειας) σ' ένα τόσο σεισμογενές νησί μπορεί να προκαλέσει ένα σεισμό που να φράξει 20Ζ10 από το ΜΕΓ του ρήγματος που είναι 100. Ο γίγαντας μπορεί να περάσει μέσα από το ρήγμα αν αυτό διατηρεί ΜΕΓ τουλάχιστον 10.

2) Ο γίγαντας θα καταστραφεί αν πέσει στη θάλασσα ή σε μια μεγάλη δεξαμενή νερού. Υπάρχουν αρκετές πέτρινες προεξοχές στο ηφαιστιογενές νησί όπου ένας γενναίος ήρωας θα μπορούσε να παρασύρει το γίγαντα. Στη συνέχεια, ένας στρογγυλός βράχος, ριγμένος από ψηλά, θα μπορούσε να χτυπήσει το γίγαντα και να τον ρίξει μέσα στο νερό. Πρόκειται για μια δουλειά που χρειάζεται πολλά χέρια, μεγάλη επιδεξιότητα και μεγάλη τύχη. Αν οι παίκτες το σκεφτούν και σας το προτείνουν, βάλτε τους να ακολουθήσουν την ακόλουθη διαδικασία:

α) Κάθε άτομο που συνεισφέρει στην προσπάθεια μπορεί να μετακινήσει 1 ΜΕΓ βράχου στα επιθυμητά ύψος και θέση. (Σημειώστε το τελικό ΜΕΓ του βράχου για αργότερα). Μια πετυχημένη ζαριά Ρητορικής μπορεί να παρακινήσει να συμμετάσχουν στη δουλειά ντόπιους ισάριθμους με τη διαφορά της ζαριάς από την οριακή ικανότητα του ήρωα. Παράδειγμα: ένας ήρωας με ικανότητα Ρητορικής 60 που φέρνει στη ζαριά του 43, μπορεί να παρακινήσει στη δουλειά 17 ντόπιους. Ο βασιλιάς τρέμει πως μια αποτυχημένη προσπάθεια θα εξοργίσει το δαίμονα και θα επιφέρει ολοκληρωτική καταστροφή, κι έτσι χρειάζεται μια ξεχωριστή ζαριά Ρητορικής, δυσκολίας 61%-80% για να πεισθεί να διαθέσει στους ήρωες 3Ζ10 στρατιώτες του.
Και στις δύο προαναφερθείσες περιπτώσεις, οι ήρωες δεν έχουν δικαίωμα παρά μόνο για μία ζαριά την ημέρα. Την επόμενη ημέρα, ο ήρωας θα πρέπει να αφαιρέσει 5% από το βασικό ποσοστό στη Ρητορική του, τη μεθεπόμενη 10%, κ.ο.κ.

β) Αφού συγκεντρωθούν τα απαραίτητα χέρια, οι ήρωες χρειάζονται Ζ100 λεπτά για να βρουν τον κατάλληλο βράχο και Ζ10 ώρες για να τον μετακινήσουν στη σωστή θέση. Ένας ήρωας με γνώση Ασφάλισης/Απασφάλισης παγίδας πρέπει να πετύχει σε μια ζαριά δυσκολίας 41%-60%. Αν η ζαριά πετύχει, ο βράχος τοποθετείται στην κατάλληλη θέση και ακινητοποιείται μέχρι την κρίσιμη στιγμή. Αν αποτύχει, ο βράχος κυλάει και πέφτει στη θάλασσα. Απόλυτη αποτυχία σημαίνει πως ο βράχος χτυπάει κάποιους. Ο ήρωας που στήνει την παγίδα πρέπει να φέρει σε Ζ100 κάτω από την ΕΠΙx4 για να μην υποστεί 4Ζ10 πόντους ζημιάς. Επίσης, ο βράχος καταπλακώνει 1Ζ10-1Ζ10 ντόπιους. Σε περίπτωση που σημειώνονται θάνατοι, ο Ραψωδός οφείλει να μειώσει τις πιθανότητες νέας συμμετοχής των ντόπιων ή και να την αποκλείσει εντελώς.

γ) Τη στιγμή που ο πύρινος γίγαντας θα εμφανιστεί, κάποιος (ο πιο γρήγορος και επιδέξιος) θα πρέπει να τον παρασύρει μέχρι το σημείο της παγίδας. Οι ήρωες μπορεί να είναι δύο ή και περισσότεροι. Για κάθε έναν ήρωα που γνέφει, φωνάζει και γενικά προσπαθεί να αποσπάσει την προσοχή του γίγαντα, υπάρχουν 20% πιθανότητες ο γίγαντας να παρασυρθεί. Μεγάλα φλάμπουρα ή άλλες φανταχτερές κατασκευές προσθέτουν 30% στις πιθανότητες και 10 πόντους θεϊκής εύνοιας του Ερμή σε όποιον το σκεφτεί, μειώνοντας ταυτόχρονα την ευστοχία του γίγαντα κατά 15%, αφού σημαδεύει με τις σφαίρες του και τα πανιά που ανεμίζουν. Ο κάθε ήρωας που παίρνει μέρος στο τόλμημα θα πρέπει να είναι αρκετά ψύχραιμος (και τυχερός) για να αποφύγει Ζ4 πύρινες σφαίρες του γίγαντα.

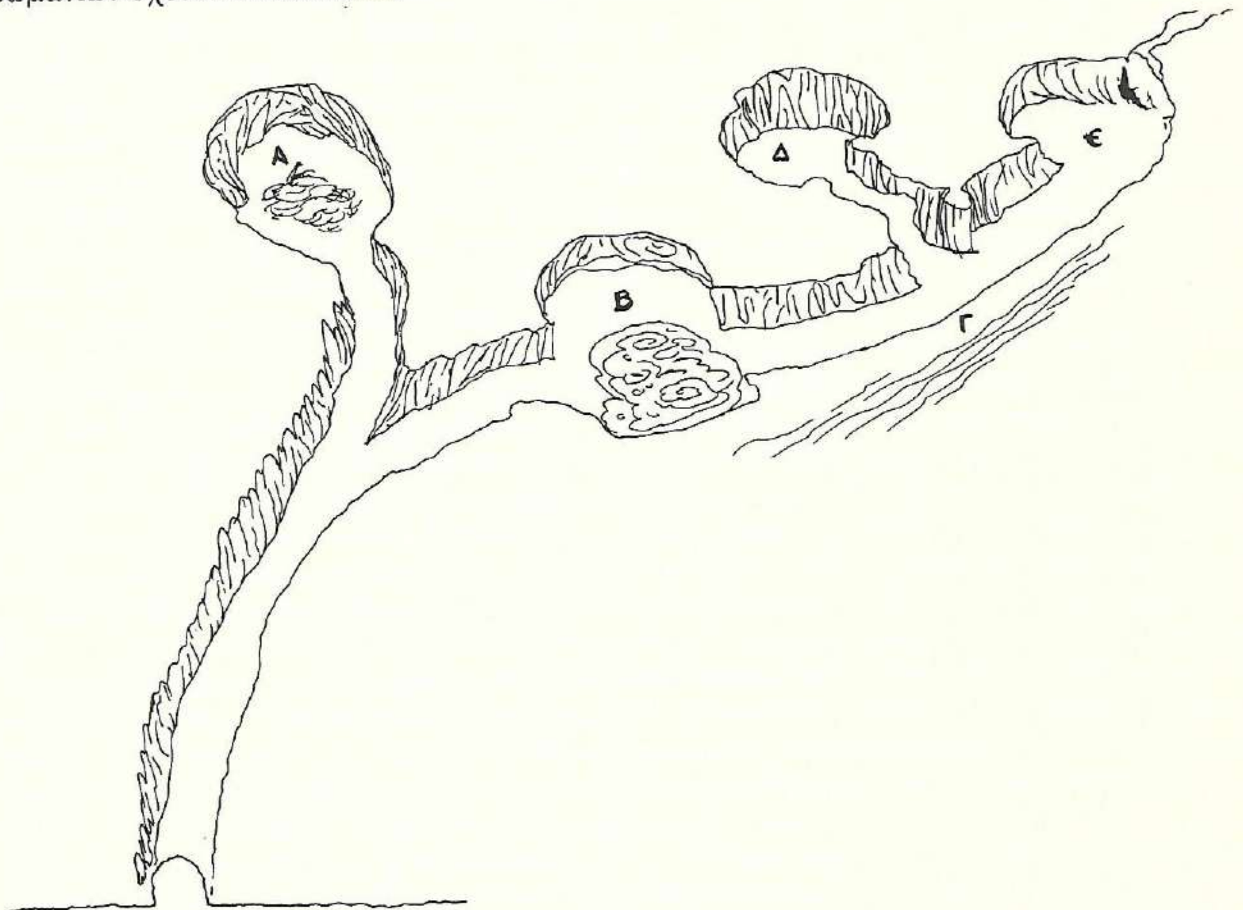
δ) Την κατάλληλη στιγμή, ο ήρωας που έχει στήσει την παγίδα πρέπει να τη θέσει σε λειτουργία, ρίχνοντας ξανά την ικανότητά του, ενισχυμένη κατά 20%. Κάθε μονάδα κάτω από τη νέα αυτή οριακή ικανότητα του ήρωα προσθέτει 1% στις πιθανότητες ο βράχος να πετάξει το γίγαντα στη θάλασσα, ενώ κάθε μονάδα κά-

τω από αυτήν αφαιρεί 1%. Στις πιθανότητες αυτές προστίθεται +1% για κάθε πόντο ΜΕΓ του βράχου. Η πέτρα αρχίζει να κυλάει προς το μέρος του γίγαντα και των ηρώων, οι οποίοι θα πρέπει να πηδήσουν στη θάλασσα ή να πετύχουν σε μια ζαριά Αποφυγής για να μην πλακωθούν και οι ίδιοι από το βράχο (Ζημιά 6Ζ10). Αν όλα πάνε καλά, ο γίγαντας θα χτυπηθεί από το βράχο. Ρίξτε, σύμφωνα με τα παραπάνω, για τις πιθανότητες ο γίγαντας να πέσει στη θάλασσα. Μια πτώση στη θάλασσα θα εξοντώσει το γίγαντα κάνοντάς τον να χαθεί μέσα σ' ένα εντυπωσιακό σύννεφο ατμού· διαφορετικά, όλοι θα πρέπει να τρέξουν για να γλιτώσουν από την οργή του. Μην ξεχνάτε πως ο γίγαντας κάποια στιγμή θα αναγκαστεί ξανά να αποσυρθεί και πάλι μέσα στο ρήγμα.

3) Οι ήρωες μπορούν να ακολουθήσουν το γίγαντα μέσα στα δαιδαλώδη σπήλαια του ρήγματος ώστε να βρουν έναν τρόπο για να καταστρέψουν την πηγή της δύναμής του. Κανείς από τους κατοίκους δε θα τους ακολουθήσει. Δείτε τις οδηγίες της παραγράφου «Το ρήγμα», που ακολουθεί.

ΤΟ ΡΗΓΜΑ

Το ρήγμα που έχει δημιουργήσει ο τελευταίος ισχυρός σεισμός αποκαλύπτει κάτω από τη στερεοποιημένη λάβα μια σειρά υπόγειων σπηλαίων και σηράγγων. Κατεβαίνοντας προσεκτικά από προεξοχή σε προεξοχή (30 μέτρα εύκολης αναρρίχησης), οι ήρωες φτάνουν σ' ένα σημείο όπου ένα μεγάλο άνοιγμα ξεπροβάλλει πάνω στην κάθετη πλαγιά του ρήγματος, και το οποίο οδηγεί στο σκοτάδι. Ο Ραψωδός μπορεί να χρησιμοποιήσει το χάρτη για να ελέγχει προς τα πού κατευθύνονται οι ήρωες. Αν δεν έχουν μαζί τους δαυλούς, το μοναδικό φως προέρχεται από τη λίμνη της λάβας στο σημείο Β, αφήνοντας το λοιπό σύστημα των διαδρόμων και των δωματίων σχεδόν στο σκοτάδι.

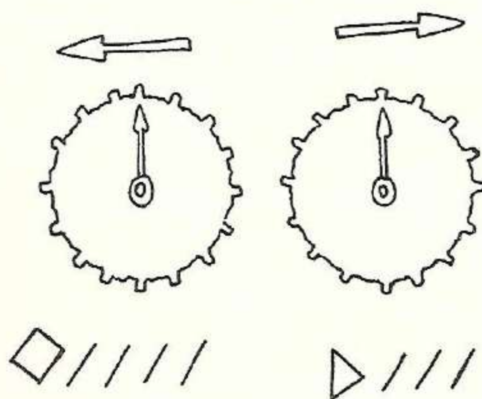


Κλίμακα: 1χιλιοστό= 1 μέτρο

Α. Στο σημείο αυτό, ανάμεσα σε μισοθαμμένα συντρίμμια, οι ήρωες διακρίνουν μια μεταλλική λάμψη (ζαριά Εντοπισμού -60% στο σκοτάδι, -20% με φως δαυλού). Είναι ένα πανέμορφο αρθρωτό χέρι που ξεπροβάλλει κάτω από ένα σωρό μπάζα. Ο Ραψωδός θα αποφασίσει εδώ αν ο μηχανικός υπηρέτης των Ατλάντων που μπορεί να ξεθάψουν οι ήρωες έχει ανδρική ή γυναικεία μορφή. Σε κάθε περίπτωση, είναι καμωμένος από επιχρυσωμένο μπρούντζο. Ένας βιαστικός και άπληστος ήρωας μπορεί να θελήσει να αποσπάσει το χέρι, πιστεύοντας πως ανήκει απλώς σε κάποιο άγαλμα. Αν συμβεί κάτι τέτοιο, και κανείς δεν τον σταματήσει, βάλτε τον να ρίξει σε Ζ100 κάτω από τη ΔΥΝ του x2. Αν τα καταφέρει, το χέρι ξεριζώνεται, και το μέλος αυτό του μηχανικού υπηρέτη αχρηστεύεται. Μόνο με την προσωπική παρέμβαση του Ηφαίστου ή τις προσπάθειες ενός Εφευρέτη (πετυχημένη ζαριά Επισκευής μηχανισμού δυσκολίας 61%, μετά από 5Ζ10 ώρες προσπαθειών) θα σταθεί δυνατό να συγκολληθεί το χέρι και να αποκατασταθεί η λειτουργία του.

Αν οι ήρωες αποδειχθούν συγκρατημένοι και προσπαθήσουν να ξεθάψουν ολόκληρο το «άγαλμα», θα χρειαστούν για κάτι τέτοιο 2Ζ10 ανθρωποώρες (υπολογίστε πόσοι ήρωες εργάζονται για τη δουλειά αυτή, καθώς και την ενδεχόμενη νέα ανάδυση του πύρινου γίγαντα μέσα σ' αυτό το χρονικό διάστημα).

Όταν τελικά ο μεταλλικός υπηρέτης αποκαλυφθεί ολόκληρος, οι ήρωες θα δουν πως βρίσκεται σε αρκετά καλή κατάσταση, αν και ορισμένα σημεία του μεταλλικού του σώματος είναι ελαφρώς βουλιαγμένα από την πίεση των βράχων. Αρχικά είχε εμφάνιση 19, αλλά τώρα έχει εμφάνιση 9. Οι συνδυασμένες προσπάθειες ενός μεταλλουργού και ενός γλύπτη θα επαναφέρουν Ζ10 από τους χαμένους πόντους εμφάνισης. Ο υπηρέτης μοιάζει με πανέμορφο άγαλμα, μόνο που έχει αρθρώσεις σε όλα τα κατάλληλα σημεία. Ο Ραψωδός μπορεί να κάνει το κορμί του όσο «φυσικό» επιθυμεί.



Μια πετυχημένη ζαριά Εντοπισμού θα αποκαλύψει στο πίσω μέρος της πλάτης του δυο ατέλειες στο τέλεια πλασμένο κορμί του. Είναι δύο παράξενοι δίσκοι με διαβαθμίσεις στην περίμετρό τους, και με διάμετρο δύο περίπου δακτύλων. Κάτω από τον καθένα υπάρχουν τα σύμβολα της παρακάτω εικόνας. Αν υπάρχει ανάμεσά τους κάποιος έστω και με ελάχιστες γνώσεις Ανάγνωσης/Γραφής της μινωικής θα αντιληφθεί πως πρόκειται για αριθμούς. Γυρίζοντας τον αριστερό δίσκο 14 διαβαθμίσεις αριστερά και το δεξιό δίσκο 8 διαβαθμίσεις δεξιά, ο μηχανικός υπηρέτης τίθεται σε λειτουργία.

Ο υπηρέτης δεν είναι εχθρικός και θα συμπεριφέρεται στους ήρωες σαν να είναι οι κύριοί του. Ωστόσο, δε γνωρίζει ελληνικά, κι έτσι δεν μπορεί να συνεννοηθεί μαζί τους. Θα ακολουθεί τους ήρωες, προσπαθώντας να συνεννοηθεί με νοήματα. Ο υπηρέτης είναι έξυπνος (ΕΞΥ 15) και διαθέτει αρκετές γνώσεις και ικανότητες. Δείτε στοιχεία υπηρέτη στο τέλος του κεφαλαίου. Στο τέλος κάθε ημέρας που ο υπηρέτης περνάει μαζί με τους ήρωες, ο Ραψωδός ρίχνει 1Ζ100. Αν φέρει αριθμό μικρότερο από 45 (ΕΞΥ του υπηρέτη x3), ο υπηρέτης καταφέρνει, ακούγοντας τις συζητήσεις, να αποκτήσει Ζ10% γνώση ελληνικών. Οι μονάδες αυτές προστίθενται μέχρι να φτάσουν στο 100%. Συμβουλευτείτε το Βιβλίο των Παικτών για να δείτε ποιες είναι κάθε φορά οι δυνατότητες του υπηρέτη κατά τη συνεννόηση με τους ήρωες.

Οι ήρωες θα πρέπει να προστατέψουν τον υπηρέτη από τη θερμότητα του πύρινου γίγαντα, επειδή κάθε πόντος ζημιάς από το τέρας που διαπερνά τη θωράκισή του είναι και 1% πιθανότητα να καταστρέψει τον ευαίσθητο μηχανισμό του. Οι κρύσταλλοι στο εσωτερικό του μπορούν να του δίνουν ενέργεια για 10x10Ζ100 ώρες ακόμα (μην το αποκαλύψετε στους παίκτες), αν και οι ήρωες μπορούν να τον θέτουν εκτός λειτουργίας όποτε δεν τον χρειάζονται.

Ο υπηρέτης (αρσενικός ή θηλυκός) μπορεί να ακολουθήσει τους ήρωες στα ταξίδια τους, αν και κάθε μέρα που τον αφήνουν απροστάτευτο σε θαλασσινό ταξίδι χάνει σταθερά 1% από όλες τις δεξιότητές του εξαιτίας της αλμύρας. Μόλις μπορέσει να συνεννοηθεί, ή και νωρίτερα, με νοή-

ματα, ο ίδιος θα τους δείξει πώς να τον τυλίγουν σ' ένα λαδωμένο ασκό προκειμένου να τον προστατεύουν από την αλμύρα. Επίσης, οι ήρωες θα πρέπει να φροντίζουν να σκεπάζουν τον υπηρέτη με βαριά ρούχα και κουκούλα για να μην ελκύσουν το φθόνο, την εχθρότητα ή τον πανικό κατά τις περιπλανήσεις τους. Ένας ήρωας μπορεί ακόμα και να ερωτευτεί το μηχανικό υπηρέτη ή υπηρέτρια, και τότε ο Ραψωδός μπορεί να σχεδιάσει ένα σενάριο ώστε ο ήρωας, με τη βοήθεια κάποιου θεού, να καταφέρει να κάνει τον υπηρέτη αληθινό άνθρωπο. Οι δοκιμασίες που θα οφείλουν να υποστούν θα πρέπει ασφαλώς να είναι πολύ δύσκολες.

Β. Η λίμνη της λάβας

Η θερμοκρασία στο σημείο αυτό είναι σχεδόν ανυπόφορη. Η σπηλιά μέσα στην οποία βρίσκεται η λάβα φωτίζεται αλλόκοτα από το φως του πυρωμένου μάγματος, το οποίο κοχλάζει, τινάζοντας ψηλά πίδακες διάπυρου υλικού. Η λίμνη της λάβας καλύπτει σχεδόν εξ ολοκλήρου το έδαφος της σπηλιάς, μην αφήνοντας παρά μόνο μια μικρή έκταση μπροστά στην είσοδο κι ένα μικρό πέτρινο μονοπάτι κολλητά στο βόρειο τοίχωμα. Κάθε ήρωας που μένει μέσα στη σπηλιά για περισσότερους από 2 γύρους μάχης αρχίζει να χάνει Ζ2-1 πόντους ζωής σε κάθε γύρο μάχης από τη θερμοκρασία και μόνο. Αν ο γίγαντας δεν έχει ήδη εξοντωθεί, είναι βυθισμένος εντελώς μέσα στη λάβα, αλλά μπορεί να αναδυθεί ανά πάσα στιγμή. Η σπηλιά έχει διάμετρο 50 μέτρων, και στην άλλη άκρη της υπάρχει ένα ακόμα άνοιγμα. Για να φτάσουν ως εκεί, οι ήρωες θα πρέπει να περάσουν από το στενό πέτρινο μονοπάτι που έχει μήκος 30 περίπου μέτρων και πλάτος μόλις μισό. Ο κάθε ήρωας έχει 5% πιθανότητες ανά γύρο μάχης να τσουρουφλιστεί από έναν πίδακα λάβας (ζημιά 3Ζ6 από φωτιά). Αν θελήσει να τρέξει για να φτάσει απέναντι, μπορεί να το κάνει, μειώνοντας τις πιθανότητες να τον χτυπήσει η λάβα στο 2%. Ωστόσο, μια απόλυτη αποτυχία στο τρέξιμο σημαίνει πως θα χάσει την ισορροπία του και θα πέσει μέσα στην πύρινη λίμνη αν δεν φέρει σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΠΙ του x5.

Γ. Ο υγρός διάδρομος

Τα τοιχώματα του μακριού αυτού διαδρόμου φαίνονται να αχνίζουν. Μια πετυχημένη ζαριά Οξύτητας ακοής με -40% θα δείξει πως πίσω από το πέτρινο τοίχωμα κυλάει νερό (Με -10% αν κάποιος σκεφτεί να κολλήσει το αυτί του στον τοίχο). Οι ήρωες μπορούν να επιχειρήσουν τη διάνοιξη ενός ρήγματος, τρέποντας την υπόγεια δεξαμενή νερού προς τη λίμνη της λάβας. Χρειάζονται 100 πόντοι ζημιάς για να προκληθεί ένα ικανοποιητικά μεγάλο ρήγμα, όμως τα όπλα των πολεμιστών δεν είναι φτιαγμένα για τη δουλειά αυτή. Με κάθε χτύπημα στο βράχο, χάνουν και Ζ3 από τη ζημιά που υφίστανται (καθώς στομώνουν). Τα χτυπήματα θεωρούνται πως δίνονται με πιθανότητες επιτυχίας 90%, μα αποτυχία, ακόμα και απλή, σημαίνει πως το όπλο που χτυπά το βράχο σπάει, εκτός κι αν είναι ευλογημένο από θεό. Δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν παρά μόνον ξίφη, δόρατα, εγχειρίδια, τσεκούρια και βαριά ρόπαλα. Δεν μπορούν να δουλέψουν μαζί παρά το πολύ δύο ήρωες. Αν καταφέρουν να ανοίξουν μια τρύπα, το νερό θα αρχίσει να βγαίνει, αργά στην αρχή, και μετά με ολοένα και μεγαλύτερη πίεση, και να κυλάει με κατεύθυνση προς τη σπηλιά με τη λίμνη της λάβας. Το νερό θα ψύξει τη λίμνη της λάβας και θα εξοντώσει τον πύρινο γίγαντα, μα οι καυτοί υδρατμοί που θα προκληθούν θα απειλήσουν τη ζωή των ηρώων. Οι ήρωες θα πρέπει να βγουν από το σύστημα των στοών πριν ψηθούν κυριολεκτικά στον ατμό. Κατά τον τέταρτο γύρο μάχης αφότου το νερό αρχίσει να βγαίνει από το άνοιγμα, θα έρθει σε επαφή με τη λίμνη της λάβας, δημιουργώντας τους θανατερούς καυτούς υδρατμούς. Οι ήρωες πρέπει να ακολουθήσουν το δρόμο από τον οποίο ήρθαν. Αν κάνουν το λάθος να καθυστερήσουν, τότε θα σωθούν μόνον αν φτάσουν στο σημείο Ε και περάσουν μέσα από το στενό άνοιγμα το οποίο έχει ΜΕΓ μόνο 9. Χρησιμοποιώντας τα όπλα ή τις αξίνες που τυχόν έχουν βρει, μπορούν να το διευρύνουν Ζ2 ΜΕΓ κάθε γύρο. Στο μεταξύ, οι υδρατμοί εξαπλώνονται με ρυθμό 2Ζ10 μέτρα ανά γύρο μάχης μέχρι να τους φτάσουν. Η σήραγγα που οδηγεί στην επιφάνεια έχει μήκος 35 μέτρα, αλλά οι ήρωες δεν μπορούν να κινηθούν παρά μόνον όσο η μισή τους ΕΠΙ σε μέτρα ανά γύρο.

Η ζημιά που προκαλούν οι καυτοί υδρατμοί είναι 3Ζ6/γύρο σε ακτίνα 20 μ. γύρω από τη λάβα, 2Ζ6 σε ακτίνα 20-60 μ. και Ζ6 σε ακτίνα 60 έως 100 μέτρα.

Οι επιθανάτιοι σπασμοί του τέρατος τραντάζουν ολόκληρο το σύστημα των σηράγγων, κάνο-

ντας να πέφτουν μικρές πέτρες και χώματα στα κεφάλια των ηρώων.

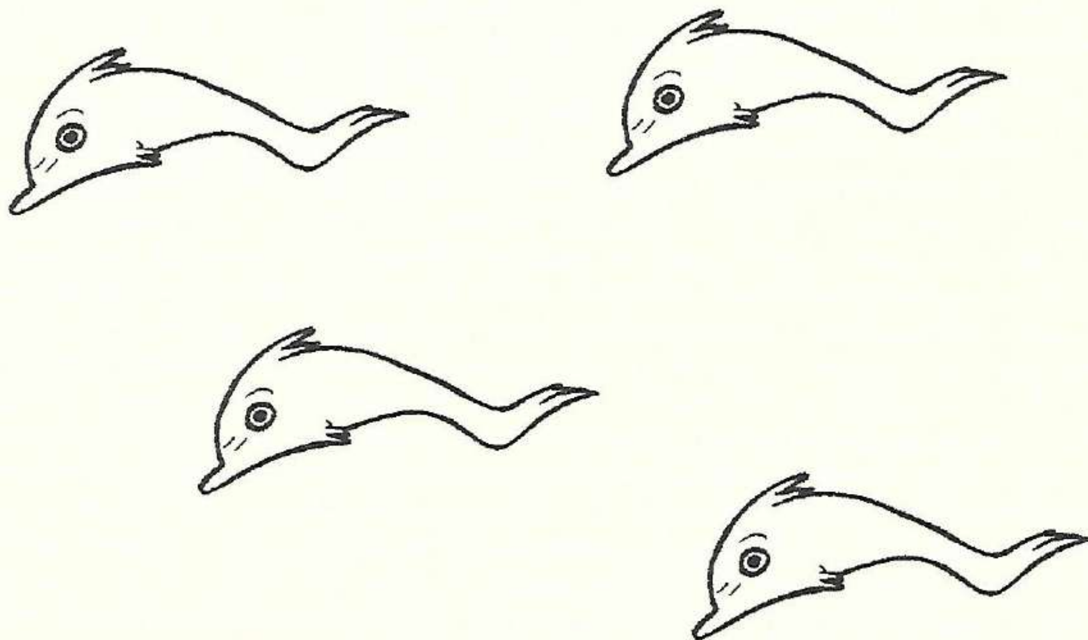
Δ. Αποθήκη εργαλείων

Σ' αυτή την εσοχή του βράχου, μια πετυχημένη ζαριά Εντοπισμού μέσα στα μπάζα αποκαλύπτει Z3+1 αξίνες που προκαλούν σε κάθε γύρο μάχης 1Z10 ζημιά στο βράχο χωρίς να στομώνουν.

Ο ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αν κατορθώσουν να εξοντώσουν το τέρας, ο λαός της πόλης και ο ίδιος ο βασιλιάς τούς υποδέχονται ως πραγματικούς σωτήρες. Θα ακολουθήσει τριήμερος εορτασμός, από τον οποίο θα απουσιάζει επιδεικτικά ο μάντης Θερσίλοχος. Ο Ραψωδός, αν θέλει, μπορεί να τον έχει στείλει με καράβι στην Κρήτη, όπου θα εμφανιστεί και πάλι στο πλευρό του Απείρανθου, έχοντάς τον προϊδεάσει αρνητικά απέναντι στους ήρωες. Οι κάτοικοι του νησιού θα επισκευάσουν τυχόν ζημιές του πλοίου και θα αντικαταστήσουν τα απωλεσθέντα μέλη του πληρώματος. Ο βασιλιάς Ευρύμανθος θα ανταμείψει τους ήρωες με τρεις μαγικούς θησαυρούς:

α) Έναν μπρούντζινο θώρακα που αναχαιτίζει όλες τις απόλυτες επιτυχίες από τα όπλα των αντιπάλων, τα οποία στην περίπτωση αυτή κάνουν μόνο τη συνηθισμένη ζημιά.
β) Μια μαγική πυξίδα που δείχνει πάντα προς το παλάτι της Κνωσού.
γ) Ένα μαγικό φίλτρο που μπορεί να κάνει αυτόν που το πίνει κυριολεκτικά άτρωτο ενάντια σε οποιοδήποτε όπλο για 1Z10 γύρους μάχης. Το φίλτρο έχει τρεις δόσεις και χρειάζεται Z3+1 γύρους για να επενεργήσει. Το μειονέκτημά του είναι πως όποιος το χρησιμοποιεί χάνει σταθερά Z3 πόντους ΑΝΤ εξαιτίας της αρνητικής του επίδρασης στον ανθρώπινο οργανισμό.



Τα πρόσωπα της περιπέτειας



ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΕΥΡΥΜΑΝΘΟΣ

42 ετών
ΔΥΝ 7, ΑΝΤ 12, ΕΠΙ 11, ΜΕΓ 12, ΕΞΥ 14, ΕΜΦ 10, ΘΕΛ 13, ΠΖ 12
Δεξιότητες
Ανάγνωση/Γραφή ελληνικών 55%, Γνώση ανθρώπων 55%, Γνώση ελληνικών 79%, Ρητορική 65%.

ΘΕΡΣΙΛΟΧΟΣ

μάντης του Ευρύμανθου, 26 ετών
ΔΥΝ 9, ΑΝΤ 14, ΕΠΙ 13, ΜΕΓ 13, ΕΞΥ 15, ΕΜΦ 9, ΘΕΛ 15, ΠΖ 14
Δεξιότητες
Εντοπισμός 65%, Γνώση ανθρώπων 65%, Γνώση φαινομένων 73%, Μαντεία: καπνομαντεία 65%, υδρομαντεία 71%, Πειστική ομιλία 68%, Ρητορική 70%.
Όπλα
Κανένα
Αρματωσιά
Καμία

ΚΑΤΑΠΟΝΗΜΕΝΟΙ ΦΡΟΥΡΟΙ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ

ΔΥΝ 12, ΑΝΤ 10, ΕΠΙ 11, ΜΕΓ 12, ΕΞΥ 11, ΕΜΦ 9, ΘΕΛ 8, ΠΖ 11
Όπλα:
Δόρυ 55%, Ζημιά Ζ10, Ασπίδα 40%.
Αρματωσιά:
Δερμάτινος θώρακας, προστασία Ζ6.

ΜΗΧΑΝΙΚΟΣ ΥΠΗΡΕΤΗΣ

ΔΥΝ 13, ΑΝΤ 18, ΕΠΙ 14, ΜΕΓ 12, ΕΞΥ 15, ΠΖ 15.
Δεξιότητες:
Εντοπισμός 80% (70% στο σκοτάδι), Οξύτητα ακοής 80%, Ανάγνωση/Γνώση ατλαντιανής γραφής 100%, Γνώση ατλαντιανών 100%, Τέχνη (θαλαμηπόλου) 80%, Αποφυγή 20%, Κολύμβηση 0%, Ρίψη 70%, Αθόρυβη κίνηση 25%, Προσανατολισμός 90%.
Ο υπηρέτης έχει στη μνήμη του χώρο για 300 εκατοστιαίες μονάδες γνώσεων. Αν δεν δεχθεί άλλη εντολή, θα χρησιμοποιήσει ένα μέρος απ' αυτές για να εκμάθει τη γλώσσα των ηρώων. Οι ήρωες μπορούν να τον διδάξουν οποιαδήποτε άλλη δεξιότητα εκτός από την Κολύμβηση και τη Μαντεία μέχρι να καλυφθούν αυτές οι επιπλέον μονάδες. Ο υπηρέτης μαθαίνει με ρυθμό Ζ10% την ημέρα, αρκεί να φέρνει στο τέλος της ημέρας σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΞΥx5.
Όπλα:
Κανένα
Αρματωσιά:
12, εκτός από τη βάση του κρανίου, όπου έχει 3.


BZima

Κεφάλαιο 4ο

ΤΟ ΣΠΕΡΜΑ ΤΟΥ ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΥ

Η ΑΦΙΞΗ ΣΤΗΝ ΚΝΩΣΣΟ

Ο Ραψωδός διαβάζει ή περιγράφει στους παίκτες τα ακόλουθα:

Καθώς το καράβι σχίζει τα αφρισμένα νερά, οι ακτές της Κρήτης εμφανίζονται αχνές στον ορίζοντα... Λίγες ώρες αργότερα, η Αμνισός, το λιμάνι της Κνωσού αποκαλύπτεται μπροστά στα έκπληκτα μάτια σας, κόβοντάς σας την ανάσα. Τα χρώματα και η ομορφιά του σας ζαλίζουν, φέρνοντας στο νου μισοξεχασμένες θύμισες αλλοτινών καιρών, θαμμένων μέσα στους μύθους. Κομψά πλοία με περίτεχνα σκαλισμένες πλώρες και πρύμνες και πολύχρωμα πανιά μπαίνουν και βγαίνουν από το λιμάνι. Τα σπίτια υψώνονται σε δύο και τρεις ορόφους, ενώ ανάμεσά τους ξεχωρίζουν μεγαλόπρεποι ναοί. Όλα είναι βαμμένα με έντονα χρώματα, προπαντός κόκκινο, καστανό και γαλάζιο, και λαμποκοπούν κάτω απ' το φως του ήλιου.

Οι Κρήτες λιμενοφύλακες υποδέχονται τους ήρωες με επιφυλακτικότητα αλλά όχι εχθρικά. Πριν μπουν στο λιμάνι, τους πλησιάζουν τρία καράβια γεμάτα με τοξότες, κι ένας πανέμορφος νεαρός αξιωματικός με περίτεχνη κόμμωση τους ρωτά για το σκοπό της επίσκεψής τους. Αν του δειξουν την επιστολή με τη σφραγίδα του Λάχωνα, εκείνος θα γνέψει με σοβαρότητα και θα τους συνοδεύσει, πρώτα με τα πλοία του και μετά με τους άνδρες του, μέχρι την Κνωσό, όπου και θα φιλοξενηθούν ως επίτιμοι προσκεκλημένοι. Αν η επιστολή έχει παραβιαστεί και δεν υπάρχει σφραγίδα, η υποδοχή θα είναι πολύ πιο ψυχρή, και, μέχρι να συναντήσουν το βασιλιά, οι φρουροί θα τους συμπεριφέρονται σαν να ήταν κρατούμενοι και δε θα τύχουν της επίσημης υποδοχής που περιγράφεται πιο κάτω.

ΣΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΟΥ ΙΔΟΜΕΝΕΑ

Ο βασιλιάς Ιδομενέας ζει στο ανάκτορό του, στη μεγάλη πόλη της Κνωσού. Οι ήρωες μένουν έκθαμβοι από την ομορφιά της πόλης αλλά και σοκάρονται από την ελευθεριότητα των γυναικών της. Πανέμορφες Κρητικές κυκλοφορούν στους δρόμους ασυνόδευτες, μερικές μάλιστα από αυτές είναι ντυμένες με ανδρικά ρούχα και κάποιες φαίνεται να κάνουν ανδρικές δουλειές. Οι πιο πλούσιες θαμπώνουν με την ομορφιά τους και τα τολμηρά ρούχα τους που αφήνουν γυμνά τα πλούσια στήθη τους. Με τη συνοδεία λυγερών πολεμιστών, οπλισμένων με τόξα, οκτώσχημες ασπίδες και δόρατα, οι ήρωες οδηγούνται στο μεγαλειώδες ανάκτορο της Κνωσού, ένα απέραντο συγκρότημα από μεγάλες και μικρές αίθουσες, ιερά, αποθήκες, θέατρα και αρένες με συνολική έκταση που ξεπερνά τα 20.000 τετραγωνικά μέτρα. Ένα μικρό τείχος, διακοσμητικό περισσότερο παρά λειτουργικό, περιβάλλει το ανάκτορο. Οι ήρωες μπαίνουν από ένα επικλινές επίπεδο στη δυτική πλευρά. Περπατώντας πάνω σ' ένα ψηλό πεζοδρόμιο, φτάνουν στο δυτικό πρόπυλο, έναν ημιυπαίθριο χώρο όπου τους περιμένει μια ομάδα ανδρών με επικεφαλής τους ένα σεβάσμιο γέροντα που στηρίζεται σ' ένα ψηλό σκαλιστό μπαστούνι.

«Καλωσορίσατε, ξένοι!», λέει. «Είμαι ο Ράψυνθος, ο θαλαμηπόλος του βασιλιά Ιδομενέα. Έχω ειδοποιήσει το μεγάλο βασιλιά για τον ερχομό σας. Περάστε, πλυθείτε και ξεκουραστείτε. Το απόγευμα ο βασιλιάς θα σας δεχθεί στην αίθουσα του θρόνου».

Δε λέει περισσότερα, αλλά απομακρύνεται, κάνοντας νόημα σε μια ομάδα υπηρετών να φροντίσει τους προσκεκλημένους. Οι ήρωες οδηγούνται σε δωμάτια του ανακτόρου τα οποία έχουν εκπληκτικές ανέσεις, όπως μπανιέρες, παροχή νερού και εσωτερική αποχέτευση. Οι υπηρέτες αφήνουν πανάκριβα ρούχα και καλλυντικά και αποσύρονται διακριτικά. Ωστόσο, αν οι ήρωες προσπαθήσουν να βγουν από τα δωμάτια, θα συναντήσουν τη διακριτική αλλά αυστηρή παρουσία πολλών φρουρών του παλατιού.

Όταν φτάνει η κατάλληλη στιγμή, ένας αξιωματικός με πολύχρωμο λοφίο εμφανίζεται για να συνοδεύσει τους ήρωες στην αίθουσα του θρόνου. Ακολουθούν δαιδαλώδεις διαδρόμους με υπέροχες τοιχογραφίες που φαίνονται να λάμπουν από ένα εσωτερικό φως, και τελικά βγαίνουν σε μια τεράστια αυλή στην οποία βρίσκεται και η είσοδος για την αίθουσα του θρόνου. Η αίθουσα του θρόνου είναι πανέμορφη, αλλά συνάμα απλή και κομψή. Ο βασιλιάς Ιδομενέας κάθεται σε μαρμάρινο θρόνο, περιτριγυρισμένος από τους συμβούλους του. Είναι νέος και δυνατός, μα το μέτωπό του είναι αυλακωμένο από πολλές έγνοιες.
«Γνώριζω τον Λάχωνα από τότε που ήμουν παιδί», λέει ο βασιλιάς. «Δε βλέπω για ποιο λόγο μου έστειλε μια ομάδα άπειρων τυχοδιωκτών, αλλά ίσως έχει τους λόγους του. Όπως ίσως σας έχει ήδη πει, ο Απείρανθος, ένας νόθος γιος του πατέρα μου του Δευκαλίωνα, έχει καταλάβει την πόλη της Ζάκρου, στην ανατολική άκρη του νησιού. Θέλει να γίνει δυνάστης της Κρήτης, και μπροστά σ' αυτή την άνομη επιθυμία του δε δίστασε να συμμαχήσει με τους Φοίνικες. Δύο εκστρατείες οργάνωσα εναντίον του, και οι δύο απέτυχαν, με μεγάλο κόστος σε πολεμιστές. Ψηλά βουνά κάνουν το μέρος δυσπρόσιτο, και οι Φοίνικες με τους οποίους έχει συμμαχήσει μας εμποδίζουν με τα καράβια τους να τον πλησιάσουμε από τη θάλασσα. Μέχρι τώρα, απλώς μας παρενοχλούσε, μα τον τελευταίο καιρό έμαθα πως οι σύμμαχοί του του έστειλαν πολλούς πολεμιστές από την Ανατολή. Οι φήμες λένε πως ο Απείρανθος ετοιμάζεται για τρομερά πράγματα, αν και κανείς κατάσκοπός μου δεν επέστρεψε πίσω για να μου πει. Κάποιοι λένε πως θέλει να φέρει στο νησί τη λατρεία του Μολώχ, του θεού των Φοινίκων, προσφέροντας ανθρωποθυσίες και χρησιμοποιώντας το αίμα των θυμάτων του για τα ακατονόμαστα πειράματά του. Λένε ακόμα πως ισχυρίζεται ότι σύντομα θα έχει αυτό το νησί, τη θάλασσά του, κι όλους τους τόπους που αυτή βρέχει, κάτω από την κυριαρχία του. Αν ξέρετε κάποιον τρόπο για να τον σταματήσουμε, θα έχετε την ισόβια ευγνωμοσύνη μου, κι η ευγνωμοσύνη του βασιλιά της Κρήτης μετριέται σε πολλά πράγματα».
Αν οι ήρωες του μιλήσουν για το σκήπτρο της Θεάς-Γης, ο Ιδομενέας θα μείνει για λίγη ώρα σκεπτικός. «Έχω ακουστά για το θρύλο του σκήπτρου και των πετραδιών του», θα τους πει τελικά. «Λέγεται πως ακόμα κι ο ίδιος ο παππούς μου δε γνώριζε όλες τις δυνάμεις του, και γι' αυτό, πριν ξεκινήσει για τη μοιραία εκστρατεία του προς τη Σικελία, σκόρπισε τα τρία μεγάλα πετράδια της δύναμής του σε τρία διαφορετικά σημεία της Κρήτης. Ένα από τα πετράδια αυτά, μαζί με το ίδιο το σκήπτρο, βρίσκεται στη Φαιστό, στο ιερό της Μεγάλης Θεάς, και ξέρω πως ένα ακόμα είναι θαμμένο στο κέντρο του Λαβυρίνθου, από τότε που ο Θησέας σκότωσε τον Μινώταυρο, και βρίσκεται ακόμα εκεί».

Αν οι ήρωες ζητήσουν να τους το δώσει, το μέτωπο του Ιδομενέα ζαρώνει από έγνοια. «Θα ήθελα πολύ να σας το έδινα, μα δεν είναι τόσο απλό... Βλέπετε... ο Λαβύρινθος κατοικείται ακόμα». Ο Ιδομενέας φαίνεται απρόθυμος να συνεχίσει.

Μια πετυχημένη ζαριά Ρητορικής ή Πειστικής ομιλίας, δυσκολίας τουλάχιστον 41%, θα πείσει τον Ιδομενέα να εξακολουθήσει να μιλάει. Διαβάστε στους παίκτες την επόμενη παράγραφο, «Οι κάτοικοι του Λαβυρίνθου». Αν η ζαριά αποτύχει, ο Ιδομενέας σηκώνει το χέρι σε μιαν αυταρχική κίνηση. «Δεν ξέρω καν ποιοι είστε! Μπορεί να είστε σταλμένοι από τον εχθρό μου και το γράμμα να ήταν πλαστό. Επιλέξτε τρεις από την ομάδα σας να πάρουν μέρος στο κυνήγι του ιερού ταύρου. Αν μου φέρετε πίσω έναν ζωντανό, θα έχετε αποδείξει την εύνοια των θεών και θα σας πω με ποιον τρόπο μπορείτε να αποκτήσετε το πετράδι, αν φυσικά τολμάτε κάτι τέτοιο». Η ακρόαση τελειώνει, και πριν τους οριστεί η επόμενη, οι ήρωες θα πρέπει να πάρουν μέρος σ' ένα κυνήγι ιερού ταύρου. Διαβάστε την παράγραφο «Το κυνήγι του ταύρου».

ΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ ΤΟΥ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ

Ο Ιδομενέας συνεχίζει:
«Όταν ο Θησέας έφευγε, παίρνοντας μαζί του τη θεία μου την Αριάδνη, δεν ήξερε πως ο Μινώταυρος δεν ήταν το μοναδικό τέρας που έκρυβε ο Λαβύρινθος. Μέσα στα τόσα χρόνια που κατοικούσε εκεί, ο Μινώταυρος απέκτησε... απογόνους. Φριχτά πλάσματα, όμοια μ' αυτόν στην όψη, που γεννήθηκαν μετά από επαφές με μερικές δυστυχισμένες κοπέλες, απ' αυτές

που έφταναν κάθε χρόνο ως φόρος από την Αθήνα. Τα περισσότερα από τα τέρατα αυτά πέθαιναν κατά τη γέννα, παρασέρνοντας στο θάνατο και την άτυχη μητέρα τους, αλλά κάποια, μετρημένα στα δάχτυλα, έζησαν και μεγάλωσαν... Δεν ξέρω πόσα είναι –σίγουρα όχι περισσότερα από δέκα– μα δεν έχουν δει ποτέ τον έξω κόσμο... Ο παππούς μου ο Μίνωας είχε βάλει έμπιστους ανθρώπους του να τα μεγαλώσουν σε μιαν απόμακρη γωνιά του Λαβυρίνθου, προστατευμένη από μπρούντζινες πόρτες, ανθεκτικές τόσο ώστε να αντέχουν ακόμα και τη μανία του τρομερού πατέρα τους. Τους έμαθαν κάποια πράγματα για τη χρήση των όπλων κι ένα υποτυπώδες λεξιλόγιο για να συνεννοούνται, αν και η ανθρώπινη γλώσσα ηχεί σχεδόν ακατάληπτη από τον ταυρίσιο λαιμό τους. Ο παππούς μου, και μετά το θάνατό του ο πατέρας μου, έλπιζαν να δημιουργήσουν μ' αυτούς μια ακατανίκητη προσωπική φρουρά. Ωστόσο, είχαν κι οι δυο παραβλέψει πως είχαν να κάνουν με τέρατα κι όχι με ανθρώπους. Κάποια στιγμή, τα τέρατα μάνιασαν και στράφηκαν εναντίον των εκπαιδευτών τους. Σκότωσαν και κατασπάραξαν τους περισσότερους, ενώ μόνο δύο απ' αυτούς κατάφεραν να γλιτώσουν, παγιδεύοντάς τα μέσα στο Λαβύρινθο. Από τότε, κατοικούν εκεί, κάνοντας τη σπηλιά να σείεται από τα φοβερά μουγκρητά τους. Μη με ρωτήσετε γιατί, αλλά έχω διατάξει να τους ρίχνουν κρέατα ζώων από μικρές τρύπες της οροφής. Ίσως να ονειρευόμουν πως θα βρισκόταν ένας τρόπος να τους δαμάσω και να τους εξημερώσω... Το γεγονός είναι πως αυτή τη στιγμή διαφεντεύουν το Λαβύρινθο. Είστε ελεύθεροι να μπείτε μέσα και να ψάξετε για το περίφημο αυτό πετράδι που λέτε πως μπορεί να μας βοηθήσει. Δε θα σας εμποδίσω, αλλά ούτε και θα θυσιάσω τους πολύτιμους πολεμιστές μου γι' αυτό το τρελό κυνήγι του θησαυρού».

ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΤΑΥΡΟΥ

Το κυνήγι του ταύρου είναι ένα άθλημα πολύ επικίνδυνο. Οπλισμένοι μόνο με ξύλινα δόρατα και δίχτυα, οι κυνηγοί προσπαθούν να πιάσουν ζωντανό έναν άγριο ταύρο, από κείνους που ζουν ελεύθεροι πάνω στο νησί. Τα ζώα χρησιμοποιούνται στη συνέχεια στα ταυροκαθάψια, τις ιερές ταυρομαχίες, και τελικά τις περισσότερες φορές θυσιάζονται στους θεούς. Ο ταύρος πρέπει να συλληφθεί με τη μέθοδο της παγάνας, δηλαδή να περικυκλωθεί από τους κυνηγούς, αφού οι Κρήτες δε χρησιμοποιούν άλογα για ιππασία. Ο κάθε ήρωας που παίρνει μέρος στο κυνήγι είναι οπλισμένος μ' ένα ξύλινο δόρυ κι ένα δίχτυ ΜΕΓ 30. Δύο ήρωες μαζί μπορούν να συνεργαστούν, κρατώντας ένα δίχτυ μεγέθους 50. Οι ήρωες μπορούν να επιλέξουν ποιοι θα πάρουν μέρος στο κυνήγι, αλλά αυτοί θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 3 και όχι περισσότεροι από 5. Θα τους συνοδεύσουν δύο υπηρέτες του βασιλιά, οι οποίοι θα κουβαλούν εφεδρικά δίχτυα και θα τους υποδείξουν τα σημεία όπου ζουν οι άγριοι ταύροι.

Το κυνήγι απαιτεί καταρχάς πετυχημένες ζαριές Ιχνηλασίας και Αθόρυβης κίνησης. Ο Ραψωδός μπορεί να αποφασίσει πόσο δύσκολη και δύσβατη θα κάνει την περιοχή του κυνηγιού, άρα και πόσες ζαριές Ιχνηλασίας χρειάζονται για να εντοπιστεί το θήραμα. Αν κάποιος από τους κυνηγούς αποτύχει σε μια ζαριά Αθόρυβης κίνησης ενώ πλησιάζουν το ζώο, ο ταύρος έχει 50% πιθανότητες να αρχίσει να τρέχει (οπότε θα σταματήσει 10Ζ10x10 μέτρα πιο πέρα) και 50% να επιτεθεί εναντίον των κυνηγών.

Πετυχημένες ζαριές Αθόρυβης κίνησης από όλους τους κυνηγούς επιτρέπουν την περικύκλωση του ζώου και μια ελεύθερη απόπειρα παγίδευσής του μέσα στα δίχτυα.

Ο ήρωας που χρησιμοποιεί το δίχτυ με τα βαρίδια, ρίχνει 1Ζ100 προσπαθώντας να πετύχει σε μια ζαριά Ρίψης (με τριπλάσιες πιθανότητες από την κανονική, λόγω μεγέθους του διχτυού). Αν πετύχει, το δίχτυ παγιδεύει 3Ζ10 από το ΜΕΓ του ταύρου. (Δείτε χαρακτηριστικά του ζώου στο Βιβλίο του Ραψωδού). Αν το δίχτυ είναι διπλό, παγιδεύει 5Ζ10 από το ΜΕΓ του ταύρου αλλά απαιτείται πετυχημένη ζαριά Ρίψης και από τους δύο κυνηγούς.

Ο παγιδευμένος ταύρος θα προσπαθήσει να απαλλαγεί από τα δεσμά του. Αν η προσπάθεια με τα δίχτυα αποτύχει, θα επιτεθεί σ' έναν οποιοδήποτε κυνηγό, προσπαθώντας να τον διαπεράσει με τα κέρατά του. Αν τουλάχιστον το μισό του ΜΕΓ του έχει παγιδευτεί, σ' εκείνο το γύρο ο ταύρος δεν έχει δικαίωμα παρά μόνο να προσπαθήσει να σκίσει τα δίχτυα. Τα κέρατα και τα πόδια του προκαλούν αυτομάτως στα δίχτυα ζημιά 4Ζ6, απελευθερώνοντας ισάριθμους πόντους του ΜΕΓ του. Αν, στο τέλος του γύρου μάχης τα δίχτυα καλύπτουν λιγότερο από το 1/3 του ΜΕΓ του ταύρου, αυτός ελευθερώνεται. Αν ολόκληρο το ΜΕΓ του έχει σκεπαστεί από τα δί-

χτυα, η ζημιά που ο ταύρος προκαλεί σ' αυτά μειώνεται στο 3Ζ6, ενώ αν τα δίχτυα έχουν καλύψει το ΜΕΓ του x2, ο ταύρος ουσιαστικά έχει ακινητοποιηθεί. Η συνέχεια ανήκει στους υπηρέτες του βασιλιά, οι οποίοι με δέσιμο των ποδιών του ταύρου και ακινητοποίηση του λαιμού του με ζυγό, τον οδηγούν πίσω στο παλάτι.
Αν οι ήρωες κατορθώσουν να πιάσουν τον ταύρο ζωντανό χωρίς να τον τραυματίσουν, ο καθένας κερδίζει 10 πόντους θεϊκής εύνοιας της Άρτεμης (ή της Δίκτυννας, αν είναι Κρητικός).

Ο ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ

Ο περίφημος Λαβύρινθος είναι μια πελώρια φυσική σπηλιά, ειδικά μεταποιημένη από τον πρωτομάστορα Δαίδαλο. Η κύρια είσοδός της βρίσκεται στα ριζά του βουνού, αλλά υπάρχει κι άλλη μία, στη δυτική πλευρά του, στο σημείο όπου ο Μίνωας είχε διατάξει να ανατρέφουν το Σπέρμα του Μινώταυρου. Μικροσκοπικά φυσικά ανοίγματα σε κάποια σημεία της πλαγιάς επιτρέπουν στο φως να διαπερνά αμυδρό ορισμένα σημεία του κατά τη διάρκεια της ημέρας.
Οι ήρωες μπορούν να μπουν από οποιαδήποτε είσοδο επιθυμούν, και να προσπαθήσουν να βρουν το κέντρο του Λαβυρίνθου, όπου βρίσκεται και το πετράδι. Κανείς από τα μέλη του πληρώματος που αποτελούν τρίτα πρόσωπα του έπους δε θα δεχθεί να τους ακολουθήσει, εκτός κι αν ο Ραψωδός κρίνει πως οι ήρωες είναι πολύ λίγοι (λιγότεροι από τέσσερις) για να αντιμετωπίσουν την πρόκληση. Επίσης, ο Ιδομενέας θα αρνηθεί κατηγορηματικά να δώσει στους ήρωες δικούς του άνδρες ή να σκοτώσει τους μινώταυρους με δηλητηριασμένη τροφή (αν οι ήρωες σκεφτούν να του προτείνουν κάτι τέτοιο). Με λίγα λόγια, οι ήρωες πρέπει να μπουν οπωσδήποτε στο Λαβύρινθο και να φτάσουν στο κέντρο του για να βρουν το πρώτο πετράδι.

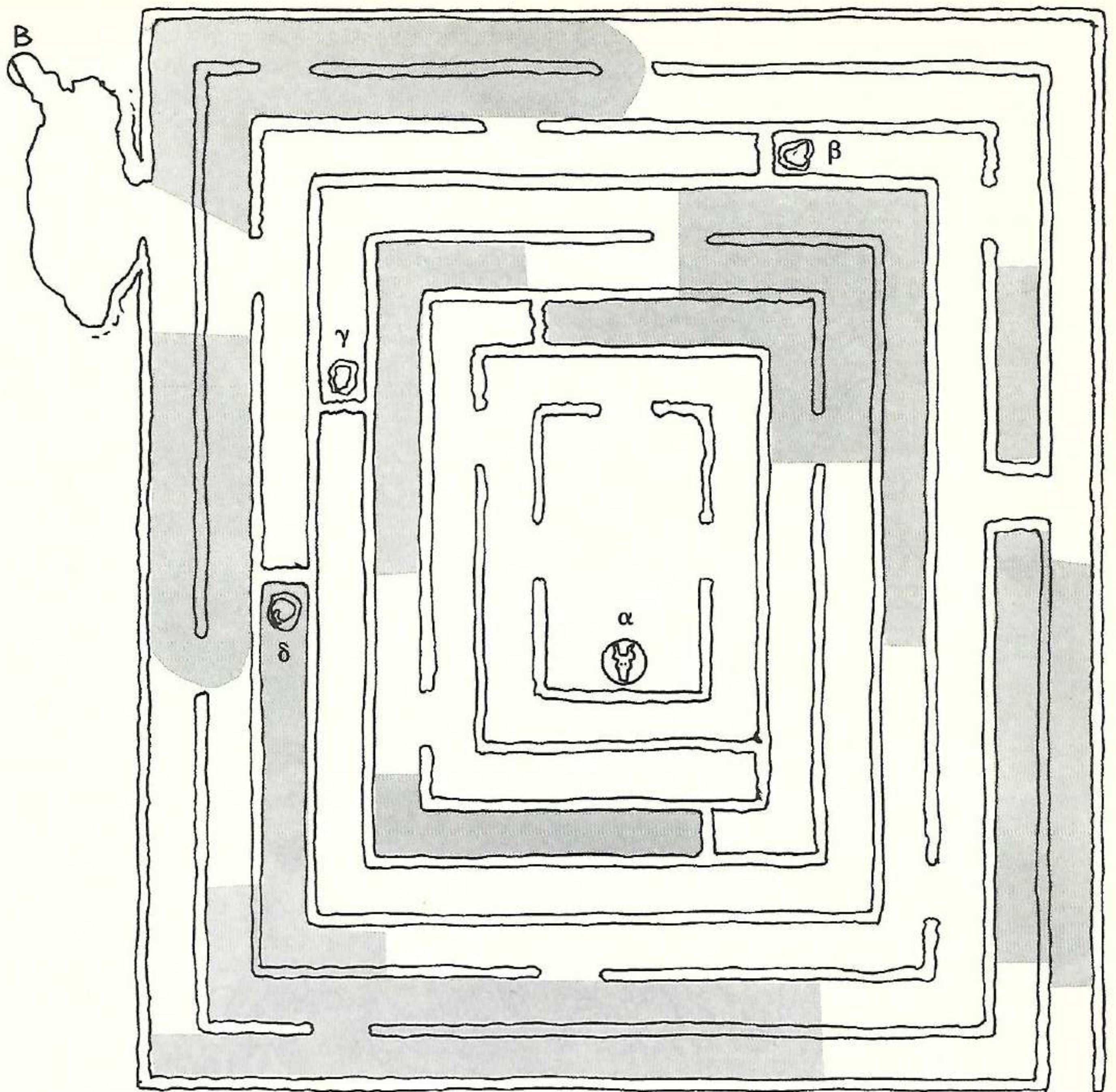
Κάθε φορά που οι ήρωες συναντούν μια νέα διακλάδωση μέσα στο Λαβύρινθο, ο Ραψωδός τούς βάζει να ρίξουν 1Ζ100 και συμβουλεύεται τον παρακάτω πίνακα:

01-60	Τίποτα το ιδιαίτερο
61-80	Ροκανισμένα ανθρώπινα κόκαλα που φαίνονται πολύ παλιά
81-88	Κόκαλα ζώων που κατασπαράχτηκαν πρόσφατα
89-90	Ένας σκελετός ανθρώπινος κατά τα άλλα, αλλά με πόδια που καταλήγουν σε οπλές ταύρου και γαμψά νύχια στα χέρια. Λείπει το κρανίο.
91-00	Μινώταυροι! Οι ήρωες βρίσκονται σχεδόν πρόσωπο με πρόσωπο με Ζ4 μινώταυρους. Πρέπει να τους αντιμετωπίσουν. Δείτε τα χαρακτηριστικά τους στο παράρτημα των τεράτων.

Ο Ραψωδός θα πρέπει να αποφασίσει αν, τη στιγμή που οι ήρωες μπαίνουν στο Λαβύρινθο, οι μινώταυροι θα βρίσκονται σε συγκεκριμένα σημεία του. Σε μια τέτοια περίπτωση, θα πρέπει να αγνοεί την προαναφερθείσα ζαριά, αν αυτή δείχνει συνάντηση με μινώταυρους, και απλώς να παρακολουθεί τα σημεία προς τα οποία κατευθύνονται οι ήρωες.

Τα μέρη του Λαβυρίνθου που είναι σκιασμένα στο χάρτη είναι βυθισμένα σε απόλυτο σκοτάδι. Οι ήρωες μπορούν να χρησιμοποιήσουν δαυλούς, μα έτσι χάνουν το τυχόν πλεονέκτημα του αιφνιδιασμού, αφού το φως των δαυλών θα χρησιμεύσει στους μινώταυρους ως προειδοποίηση για την άφιξη νεοφερμένων.

Οι ήρωες θα πρέπει ανά 30 μ να ρίχνουν μια νέα ζαριά Αθόρυβης κίνησης. Ο συμπαγής βράχος κάτω από τα πόδια τους τους επιτρέπει να προσθέτουν 80% στις ζαριές τους. (Δείτε τους αναθεωρημένους κανόνες Οξύτητας ακοής και Αθόρυβης κίνησης στο τέλος του βιβλίου). Ωστόσο, αν περπατούν σε σκοτεινή περιοχή χωρίς δαυλό, τα κόκαλα που τυχόν θα βρεθούν στο δρόμο τους (στη ζαριά Ζ100 που ρίχνουν παραπάνω) θα αφαιρέσουν 6Ζ10% από τη ζαριά Αθόρυβης κίνησης του πρώτου απ' αυτούς. Οι μινώταυροι γνωρίζουν άριστα το Λαβύρινθο κι έτσι, αν τους ακούσουν, θα κινηθούν χωρίς δισταγμό, από το συντομότερο δρόμο, προς την κατεύθυνση απ' όπου έρχεται ο ήχος. Το τρέξιμο προδίδει αμέσως τη νέα θέση των ηρώων, ενώ ένα απλό, βιαστικό περπάτημα αφαιρεί 20% από τις ζαριές Αθόρυβης κίνησης.



α. Το κέντρο του Λαβυρίνθου

Στο σημείο αυτό, ο Λαβύρινθος καταλήγει σε μια μεγάλη, σφαιρική αίθουσα με τρεις εξόδους. Αν είναι μέρα, λιγοστές ακτίνες του ήλιου εισδύουν από μικροσκοπικές σχισμές της οροφής και αποκαλύπτουν ένα μεγάλο πελεκημένο βράχο με μορφή σκαλισμένης σφαίρας. Στην κορυφή του βράχου, ο οποίος έχει ΜΕΓ 50, είναι τοποθετημένο ένα πελώριο κρανίο ταύρου. Πλάι στο κρανίο είναι ακουμπισμένες δύο κακότεχνες θήκες από φύλλα χρυσού, όμοιες στο μέγεθος με τα κέρατα του κρανίου. Το κρανίο ανήκει στο Μινώταυρο τον οποίο σκότωσε ο Θησέας, και τα παιδιά του το λατρεύουν ως ιερό. Μέσα στη σπηλιά και γύρω από το κρανίο, υπάρχουν 60% πιθανότητες να στέκονται ως φύλακες Ζ4+1 μινώταυροι. Αν η αίθουσα είναι άδεια, και κάποιος προσπαθήσει να μετακινήσει το βράχο ή το κρανίο, ένα



τρομερό μουγκρητό θα βγει από το κρανίο του Μινώταυρου, το οποίο θα χρησιμέψει ως ειδοποίηση για όλα τα τέρατα μέσα στο Λαβύρινθο. Ωστόσο, αν οι ήρωες σκεφτούν να τοποθετήσουν τις χρυσές θήκες στα κέρατα, το κρανίο θα παραμείνει σιωπηλό. Οι μινώταυροι τις χρησιμοποιούν για να μετακινούν το κρανίο κατά τη διάρκεια των πρωτόγονων τελετών τους.

Το πετράδι, ένα τεράστιο βαθυκόκκινο ρουμπίνι, βρίσκεται σε μια μικρή εσοχή κάτω από το λαξευμένο βράχο, τον οποίο οι ήρωες πρέπει να μετακινήσουν χρησιμοποιώντας τη συνδυασμένη ΔΥΝ τους κόντρα στο ΜΕΓ του βράχου. (Δείτε σελ. 86 Βιβλίου των Παικτών). Χρειάζονται τρεις πετυχημένες προσπάθειες για να μετακινηθεί ο βράχος ώστε να αποκαλύψει την εσοχή. Έχοντας πια στα χέρια το πετράδι, οι ήρωες μπορούν να προσπαθήσουν να βγουν από το Λαβύρινθο, από το δρόμο που ακολούθησαν για να μπουν ή κάποιον άλλο. Και στις δύο εισόδους τους περιμένουν στρατιώτες του βασιλιά, έχοντας αναμμένες μεγάλες φωτιές που θα κρατήσουν τα τέρατα μακριά.

β, γ, δ. Φωλιές των μινωταύρων

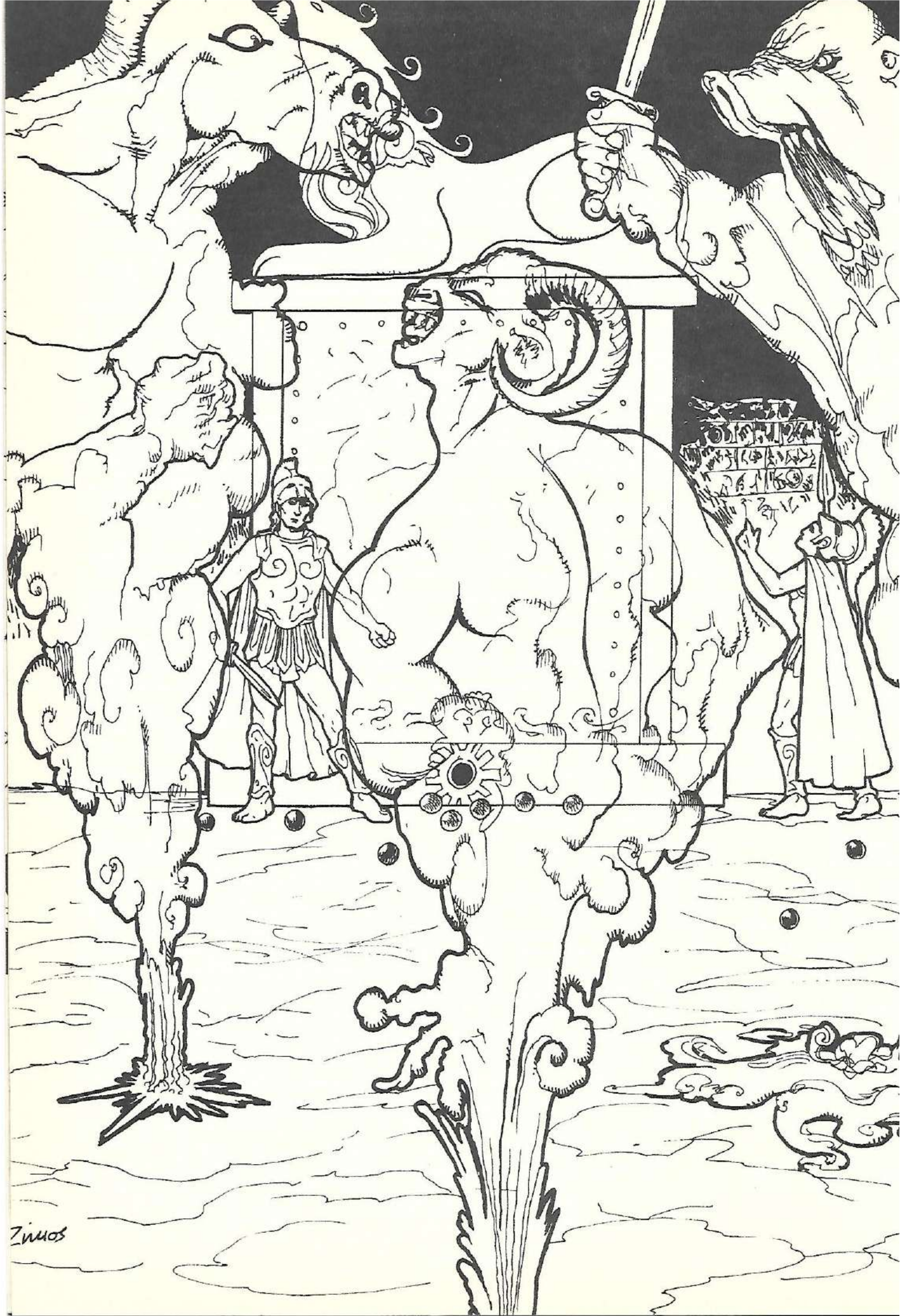
Στα σημεία αυτά παραμένουν οι μινώταυροι όταν δεν περιπλανούνται μέσα στο Λαβύρινθο ή δεν ασχολούνται με τη λατρεία του κρανίου του πατέρα τους. Το μέρος είναι γεμάτο κόκαλα και μυρίζει απαίσια. Η τρομερή δυσοσμία αφαιρεί δε ποσοστό 10% από όλες τις ικανότητες των ηρώων που δε θα μπορέσουν να φέρουν σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ τους x5. Σε κάθε φωλιά, την ώρα που φτάνουν οι ήρωες, υπάρχουν Ζ6-2 μινώταυροι.

Ο δρόμος της επιστροφής

Οι μινώταυροι δεν είναι εντελώς ηλίθιοι. Αν οι ήρωες, όπως είναι το πιθανότερο, χρησιμοποιούν ένα μίτο για να μη χάσουν το δρόμο τους της επιστροφής, υπάρχουν πιθανότητες 35% αν τέρατα τους έχουν αντιληφθεί, και 5% αν δεν τους έχουν αντιληφθεί, να βρουν το σχοινί σπασμένο, Ζ100+10 μέτρα μακριά από το σημείο που βρίσκονται. Μόνον ένας ήρωας με γνώση ανάγνωσης/γραφής τουλάχιστον 60% ή γνώσεις ζωγραφικής τουλάχιστον 40% μπορεί να σχεδιάζει πάνω σε μια περγαμηνή ή πάπυρο το δρόμο που ακολουθούν. (Βάλτε το συγκεκριμένο παίκτη να σχεδιάσει πράγματι μόνος του το χάρτη με βάση τα λεγόμενά σας, χωρίς να τον διορθώνετε ή να επιτρέπετε διορθώσεις από παίκτες με αναλφάβητους ήρωες!)

ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΗΣ ΚΝΩΣΟΥ

Ο Ιδομενέας θαυμάζει το μεγάλο κόκκινο πετράδι που δεν είχε αντικρίσει παρά μόνον ο παππούς του ο Μίνωας. Ύστερα, γνέφει με την κόπωση ζωγραφισμένη στο πρόσωπό του: «Νομίζω πως είναι προτιμότερο να το έχετε μαζί σας», λέει. «Αν αποτύχετε στην αποστολή σας, είναι από μόνο του άχρηστο, και δεν πρόκειται να μας βοηθήσει σε τίποτα. Το δεύτερο πετράδι, ένα σμαράγδι μεγάλο σαν αυγό περιστεριού, είναι κρυμμένο στο ναό της Θεάς των Φιδιών, στη Φαιστό. Είναι αφιερωμένο στη Μεγάλη Θεά, και αμφιβάλλω αν οι ιέρειές της θα σας επιτρέψουν να το πάρετε τόσο εύκολα, ακόμα και για μια τόσο μεγάλη ανάγκη. Θα ερχόμουν μαζί σας, αλλά πρέπει να φροντίσω την άμυνα της πόλης. Πολύ φοβάμαι πως σύντομα ο Απείρανθος θα μας επιτεθεί μαζί με τους συμμάχους του... Πρέπει να πολεμήσω για την πόλη μου... Εσείς φύγετε... Πηγαίνετε στη Φαιστό από την ξηρά, επειδή τα θαλασσινά ρεύματα που περιρρέουν την Κρήτη θα οδηγήσουν το καράβι σας κατευθείαν στα χέρια του Απείρανθου. Θα σας δώσω έναν οδηγό. Βιαστείτε! Κάθε στιγμή είναι πολύτιμη!»



Κεφάλαιο 5ο

Ο ΝΑΟΣ ΤΩΝ ΔΟΚΙΜΑΣΙΩΝ

ΣΤΗ ΦΑΙΣΤΟ

Η Φαιστός βρίσκεται στα νότια της Κρήτης, στο δυτικό τμήμα μιας εύφορης κοιλάδας. Το ανάκτορό της είναι κτισμένο σ' έναν ψηλό λόφο ενώ γύρω του απλώνεται μια ωραία και πολυάνθρωπη πόλη. Ο τελευταίος κυβερνήτης της έχει πεθάνει άκληρος, και την πόλη κυβερνά το ιερατείο της Μεγάλης Θεάς, το οποίο αποτελείται σχεδόν εξ ολοκλήρου από γυναίκες. Ο βασιλιάς Ιδομενέας δεν μπορεί να παραχωρήσει στους ήρωες παρά μόνο 3-4 άρματα, κι έτσι το υπόλοιπο πλήρωμα δεν μπορεί να τους ακολουθήσει στο βιαστικό ταξίδι τους. Έχει σημασία για την περιπέτεια ο Ραψωδός να μη στρέψει καμιά επίθεση του Απείρανθου εναντίον τους, χωρίς όμως και να τους υποδείξει αυτή την έλλειψη αντίδρασης εκ μέρους του. Ο Απείρανθος *επιθυμεί* να βρουν οι ήρωες και τα δύο πετράδια, αφού το τρίτο το κρατά στα χέρια του. Είναι σίγουρος για τη δύναμή του, κι έτσι θα περιμένει τους ήρωες να φτάσουν στη Ζάκρο για να τους εξοντώσει, αποκτώντας ταυτόχρονα τα δύο πετράδια που του χρειάζονται για να ξαναζωντανέψει τον Τάλω και τα οποία θα ήταν πολύ δύσκολο να κερδίσει με τις δικές του δυνάμεις.

Η Φαιστός είναι μια πόλη εξίσου ωραία με την Κνωσό (κάποιοι λένε πως είναι ακόμα ωραιότερη). Οι ήρωες έχουν στα χέρια ένα μήνυμα του Ιδομενέα, κι έτσι οι φρουροί τούς αφήνουν να περάσουν. Λίγες ώρες μετά, η αρχιέρεια της θεάς τούς δέχεται στο ανάκτορο όπου κατοικεί. Περιγράψτε ή διαβάστε στους παίκτες την ακόλουθη σκηνή:

> *Το φως των δαυλών αποκαλύπτει στα μάτια σας μια αίθουσα εκπληκτικής ομορφιάς που προκαλεί το δέος. Στους τοίχους υπάρχουν τοιχογραφίες της Μεγάλης Θεάς με όλες τις μορφές της: ως Κυρά του Κυνηγιού τριγυρισμένη από αγρίμια, ως Θεά των Φιδιών, με φίδια πλεγμένα γύρω στα γυμνά της μπράτσα, ως Μητέρα των Ορέων ανάμεσα σε γρύπες, ως Βασίλισσα των Ουρανών και της Γης, να δέχεται δώρα που φέρνουν μπροστά στο θρόνο της ζωοκέφαλοι δαίμονες και στολισμένοι βασιλιάδες. Οι τοιχογραφίες είναι τόσο καλοφτιαγμένες ώστε φαίνονται να ζωντανεύουν κάτω από το τρεμάμενο φως των δαυλών. Στο βάθος της αίθουσας, πάνω σ' έναν ψηλό πέτρινο θρόνο, είναι καθισμένη μια μορφή που στην αρχή την εκλαμβάνετε ως άγαλμα. Καθώς όμως πλησιάζετε, βλέπετε πως τα φίδια που είναι τυλιγμένα γύρω στα μπράτσα και στο γυμνό της στήθος είναι ζωντανά, και τα μάτια στο πανέμορφο μελαχρινό πρόσωπο λάμπουν σαν δυο φεγγάρια. Είναι η Μεγάλη Ιέρεια της Θεάς, τριγυρισμένη από ιέρειες, ιερείς και σωματοφύλακες. Παραμένει αμίλητη, κοιτάζοντάς σας με το διαπεραστικό της βλέμμα.*

Αφήστε τον παίκτη που έχουν επιλέξει οι ήρωες για να τους εκπροσωπήσει να εκφραστεί ελεύθερα και κρίνετε αν θα πρέπει να αφαιρέσετε ή να προσθέσετε μονάδες στη Ρητορική του ικανότητα. Ύστερα, βάλτε τον παίκτη να ρίξει μια ζαριά Ρητορικής. Η αντίδραση της αρχιέρειας θα είναι ανάλογη:

> **Απόλυτη αποτυχία:** Η αρχιέρεια μορφάζει με περιφρόνηση. «Απορώ πώς είναι δυνατόν άξεστοι άνθρωποι σαν κι εσάς να ελπίζουν πως θα σώσουν το νησί μας από το κακό που απλώνεται απ' την ανατολή. Δε θα έχετε καμιά βοήθεια από μένα. Πρέπει μόνοι σας να φανείτε άξιοι. Το σκήπτρο και το πετράδι δεν πρέπει να πέσουν σε ανάξια χέρια... επειδή δεν πρέπει απλώς να μπορέσετε να τα πάρετε, αλλά και να είστε άξιοι να τα υπερασπιστείτε μέχρι το τέλος. Ωστόσο, μπορείτε να μπείτε στο Ναό των Δοκιμασιών. Η Θεά απλώς θα σας ξαναπάρει στη μήτρα της μια ώρα αρχύτερα. Θα μπείτε γυμνοί, φέροντας μόνον ένα όπλο ο καθένας σας».
> **Πηγαίνετε στην παράγραφο «Ο Ναός των Δοκιμασιών».**

Απλή αποτυχία: Η ιέρεια σας κοιτάζει ειρωνικά και γνέφει με το κεφάλι, κάνοντας τους μακριούς μαύρους βοστρύχους να κινηθούν όπως τα φίδια που κρατά στην αγκαλιά της. «Είμαι σχεδόν βέβαιη πως θα αποτύχετε στη δοκιμασία, αλλά δε θα σας εμποδίσω να προσπαθήσετε. Δε θα έχετε καμιά βοήθεια από μένα. Πρέπει μόνοι σας να φανείτε άξιοι. Το σκήπτρο και το πετράδι δεν πρέπει να πέσουν σε ανάξια χέρια... επειδή δεν πρέπει απλώς να μπορέσετε να τα πάρετε, αλλά και να είστε άξιοι να τα υπερασπιστείτε μέχρι το τέλος. Κρατήστε τα όπλα και τις αρματωσιές σας, και περάστε στο Ναό των Δοκιμασιών».
Πηγαίνετε στην παράγραφο «Ο Ναός των Δοκιμασιών».

Απλή επιτυχία: Η ιέρεια γνέφει συγκαταβατικά. «Διακρίνω μέσα σας τη φλόγα των Θεών, αν και οι Ολύμπιοι δεν έχουν τόση δύναμη σ' αυτόν τον ιερό τόπο της Μεγάλης Θεάς. Θα στείλω μια από τις ιέρειές μου να σας συνοδεύσει. Θα έχει διαταγή να σας βοηθήσει σε μία και μόνο δοκιμασία. Προσέξτε καλά, δεδομένου ότι δε θα υπάρξει άλλη βοήθεια από μέρους της. Πρέπει μόνοι σας να φανείτε άξιοι. Το σκήπτρο και το πετράδι δεν πρέπει να πέσουν σε ανάξια χέρια... επειδή δεν πρέπει απλώς να μπορέσετε να τα πάρετε, αλλά και να είστε άξιοι να τα υπερασπιστείτε μέχρι το τέλος. Κρατήστε τα όπλα σας και τις αρματωσιές σας, και περάστε στο Ναό των Δοκιμασιών».
Πηγαίνετε στην παράγραφο «Ο Ναός των Δοκιμασιών».

Απόλυτη επιτυχία: Η ιέρεια δεν μπορεί να κρύψει το θαυμασμό της. «Νομίζω πως η Θεά σάς έστειλε πάνω στην ώρα. Δεν μπορώ να σας προσφέρω το ιερό πετράδι χωρίς να περάσετε από το Ναό των Δοκιμασιών, μα θα σας συνοδεύσω εγώ η ίδια, και θα σας προσφέρω τη βοήθειά μου σε δύο από τις δοκιμασίες. Πέρα απ' αυτό, δεν μπορώ να κάνω τίποτε άλλο. Πρέπει μόνοι σας να φανείτε άξιοι. Το σκήπτρο και το πετράδι δεν πρέπει να πέσουν σε ανάξια χέρια... επειδή δεν πρέπει απλώς να μπορέσετε να τα πάρετε, αλλά και να είστε άξιοι να τα υπερασπιστείτε μέχρι το τέλος. Κρατήστε τα όπλα σας και τις αρματωσιές σας, και ελάτε μαζί μου στο Ναό των Δοκιμασιών».
Πηγαίνετε στην παράγραφο «Ο Ναός των Δοκιμασιών».

ΣΤΟ ΝΑΟ ΤΩΝ ΔΟΚΙΜΑΣΙΩΝ

Ο Ναός των Δοκιμασιών είναι κτισμένος στην κορυφή ενός λόφου, κι είναι φτιαγμένος από σκουροπράσινη πελεκητή πέτρα. Ο ναός φρουρείται μέρα νύχτα από μια ομάδα ένοπλων φρουρών. Δεξιά και αριστερά της εισόδου του είναι σκαλισμένοι δυο άπτεροι γρύπες, ιερά ζώα της Μεγάλης Θεάς.

Οι ήρωες μπαίνουν από τη μεγάλη ανοιχτή πύλη σ' έναν προθάλαμο. Στον απέναντι τοίχο του προθαλάμου υπάρχει μια ψηλή βαριά ξύλινη πόρτα, την οποία οι φρουροί ανοίγουν και στη συνέχεια κλείνουν και αμπαρώνουν πίσω από τους ήρωες. Λίγο πριν η πύλη κλείσει, η αρχιέρεια τους εξηγεί:

> «Η θεά δεν αρέσκεται στην τυφλή βία. Μπορείτε να περάσετε όλες τις δοκιμασίες που σας περιμένουν μέσα στο ναό μόνο με το νου και τη θέλησή σας. Ωστόσο, αν το μυαλό σας δεν αρκεί, ίσως το σώμα σας να είναι αρκετά δυνατό για να σας γλιτώσει από βέβαιο θάνατο. Το πετράδι και το σκήπτρο σάς περιμένουν στο κέντρο του ναού».

Αν οι ήρωες έχουν κερδίσει την εμπιστοσύνη της αρχιέρειας, τότε, σύμφωνα με τα ανωτέρω, η ίδια ή κάποια ιέρειά της θα συνοδεύσει τους ήρωες στο εσωτερικό του ναού. Οι πύλες κλείνουν πίσω τους, αφήνοντάς τους σε μισοσκόταδο που δεν απαλύνεται παρά μόνον από μερικούς δαυλούς. Μέσα στο Ναό των Δοκιμασιών οι ήρωες μπορούν να επικαλεστούν τη βοήθεια των Ολύμπιων Θεών μόνο με το ένα τρίτο των συνήθων πιθανοτήτων επιτυχίας, αν και ξοδεύουν κανονικά πόντους θεϊκής εύνοιας.

Η μπρούντζινη πύλη

Ένας διάδρομος οδηγεί σε μια ευρύχωρη αίθουσα, στην άλλη άκρη της οποίας υπάρχει μια κλειστή δίφυλλη μπρούντζινη πόρτα. Πλάι στη μεγάλη μπρούτζινη πόρτα ένα κείμενο είναι γραμμένο στη μινωική γραφή. Από κάτω, υπάρχει μια τρύπα σκαμμένη στην πέτρα του τοίχου, και μπροστά της δέκα μικρά βαρίδια από σίδερο. Όποιος γνωρίζει τη μυκηναϊκή γραφή (Ανάγνωση/Γραφή ελληνικών) μπορεί να προσπαθήσει να το διαβάσει, αφαιρώντας 20% από την ικανότητά του (στους αριθμούς, ο ήρωας μπορεί να αφαιρεί μόνο 10% από τη ζαριά του). Βάλτε τον παίκτη να ρίξει ζαριά για κάθε λέξη και αποκαλύψτε του μόνο τις λέξεις που κατάφερε να διαβάσει.

(Δέκα) (δαυλοί) (φώτιζαν) (το ναό). (Η ιέρεια) (έσβησε) (το βράδυ) (τους τέσσερις).
(Πόσοι) (δαυλοί) (είχαν) (απομείνει) (το επόμενο) (πρωί) (;)

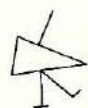
Η ανάγνωση του κειμένου μετράει ως μια βοήθεια από την ιέρεια, ενώ η απάντηση στο αίνιγμα αποτελεί δεύτερη, ξεχωριστή βοήθεια.

Η σωστή απάντηση είναι «τέσσερις», δηλαδή οι σβησμένοι, αφού οι αναμμένοι έξι κάηκαν ως το τέλος.

Οι ήρωες θα πρέπει να ρίξουν ισάριθμες σφαίρες μέσα στην τρύπα. Αν ρίξουν το σωστό αριθμό, η πόρτα ανοίγει μ' ένα ηχηρό τρίξιμο μετά από ένα λεπτό, επιτρέποντάς τους να περάσουν. Αν ρίξουν λιγότερες ή περισσότερες από όσες πρέπει, η πόρτα φαίνεται να σείεται για μια στιγμή, αλλά στη συνέχεια ένας άλλος υπόκωφος θόρυβος ακούγεται από κάπου αλλού. Την επόμενη στιγμή, στήλες μαύρου καπνού αρχίζουν να υψώνονται σε διάφορες γωνίες της αίθουσας. Η κάθε στήλη παίρνει τη μορφή ενός ζωοκέφαλου δαίμονα. Οι δαίμονες είναι όσοι και οι ήρωες και επιτίθενται μόνο σ' αυτούς, αγνοώντας την ιέρεια, η οποία δεν παίρνει μέρος στη μάχη. Διαβάστε τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητες των δαιμόνων στο παράρτημα των τεράτων. Όταν κι ο τελευταίος δαίμονας χαθεί και πάλι μέσα σε μια στήλη καπνού, η πύλη ανοίγει από μόνη της.

Η αίθουσα με το πλακόστρωτο δάπεδο

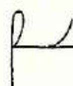
Αφού περάσουν μέσα, οι ήρωες βρίσκονται σε μια άλλη μεγάλη αίθουσα. Έχει διαστάσεις 15x10 μέτρα και το δάπεδό της είναι εξ ολοκλήρου καλυμμένο με τετράγωνες πλάκες διαστάσεων 2x2. Στην απέναντι άκρη της υπάρχει μια ανοιχτή πύλη. Πάνω στις πλάκες του δαπέδου είναι αποτυπωμένα σύμβολα που έχουν σχέση με τα δώρα της Θεάς προς τους ανθρώπους. Οποιοσδήποτε γνωρίζει ανάγνωση/γραφή μινωικών σε ποσοστό τουλάχιστον 31% μπορεί να αναγνωρίσει τα σύμβολα αυτομάτως· διαφορετικά, ρίχνει το ζάρι. Όσοι γνωρίζουν μυκηναϊκά, πρέπει και στις δύο περιπτώσεις να αφαιρέσουν 20% από τις ζαριές τους.
Τα σύμβολα σημαίνουν τα εξής:


ΑΝΘΡΩΠΟΣ


ΕΡΓΑΛΕΙΟ


ΠΡΟΒΑΤΟ


ΜΑΛΛΙ

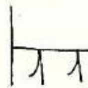

ΒΟΔΙ

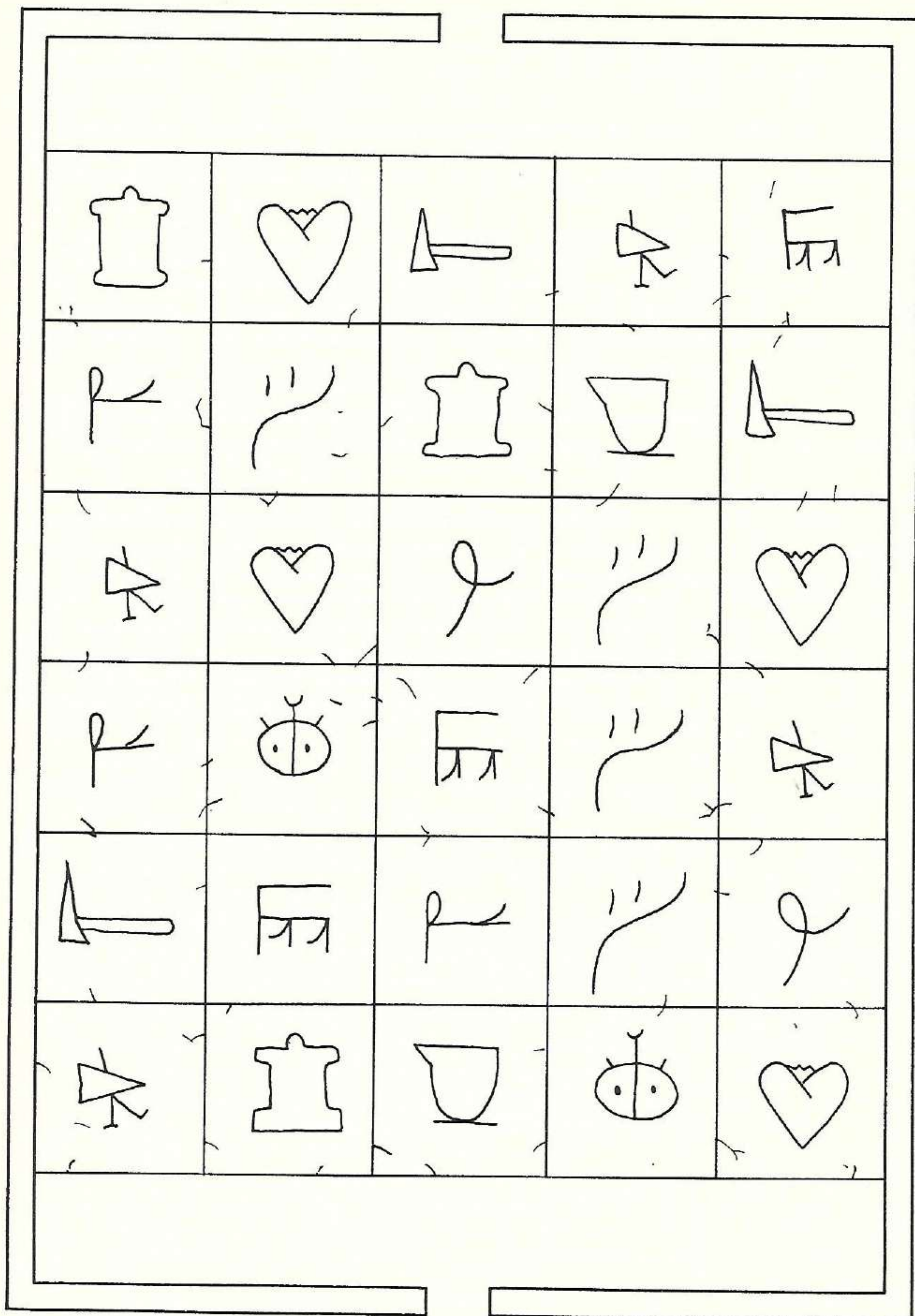

ΔΕΡΜΑ


ΕΛΙΑ


ΛΑΔΙ


ΠΙΘΑΡΙ


ΚΡΑΣΙ



Οι ήρωες θα πρέπει να περάσουν απέναντι πατώντας πάνω στις πλάκες με τη σειρά κατά ζεύγη. Με λίγα λόγια, πάντα μετά τον Άνθρωπο θα πρέπει να πατούν στο Εργαλείο, πάντα μετά το Βόδι στο Δέρμα, κ.ο.κ. Οι ήρωες μπορούν ακόμα και να πηδήσουν σε ένα μη γειτονικό τετράγωνο, αρκεί να μη χαλάσουν σε καμιά περίπτωση το εκάστοτε ζευγάρι των συμβόλων. Μην ξεχνάτε πως, με εξαίρεση το πρώτο τετράγωνο, οι ήρωες δεν έχουν χώρο αρκετό για να πάρουν φόρα, και η απόσταση που καλύπτουν με ένα πετυχημένο άλμα μειώνεται στο μισό. Η επιλογή του επόμενου ζευγαριού είναι πάντα ελεύθερη.
Αποτυχία στην επιλογή του δεύτερου συμβόλου του ζευγαριού κάνει το λανθασμένο τετράγωνο να ανοίξει, αποκαλύπτοντας ένα λάκκο βάθους 3 μέτρων με μυτερούς πασσάλους που προκαλούν σε όποιον πέφτει ζημιά Ζ10+Ζ6 σε όσους έχουν ΜΕΓ κάτω από 10, και 2Ζ10 σε όσους έχουν ΜΕΓ πάνω από 10.
Εξαιτίας της μικρής σχετικά διάστασης της πλάκας, ο ήρωας που την άνοιξε μπορεί να πιαστεί από το πλησιέστερο χείλος της τρύπας αν φέρει σε 1Ζ100 κάτω από την ΕΠΙ του x3.
Για να λειτουργήσει η παγίδα χρειάζεται τουλάχιστον το βάρος ενός ενήλικου ανθρώπου (ΜΕΓ τουλάχιστον 8), κι έτσι δοκιμές με τη χρήση όπλων ή ραβδιών δε θα αποκαλύψουν το μηχανισμό της παγίδας παρά μόνο σε κάποιον με γνώση στην Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας τουλάχιστον 91%.

Η ιέρεια μπορεί, ως παρέχουσα μία και μόνη βοήθεια, να αποκαλύψει στους ήρωες τη σημασία των συμβόλων αλλά όχι και τον τρόπο με τον οποίο θα τα περάσουν.

Η αίθουσα του πετραδιού

Στην άκρη του διαδρόμου στον οποίο βρέθηκαν, υπάρχει μια μεγάλη ορθογώνια είσοδος, και μέσα απ' αυτήν οι ήρωες αντικρίζουν επιτέλους το πολυπόθητο πετράδι. Λαμποκοπά πάνω σ' ένα σκαλιστό πέτρινο βάθρο, στη μέση μιας οκταγωνικής αίθουσας, δεμένο σ' ένα ξύλινο σκήπτρο σκαλισμένο έτσι ώστε να έχει τη μορφή του κεφαλιού ενός δράκου. Το σμαράγδι είναι τοποθετημένο στο στόμα του δράκου. Γύρω του χορεύουν πανύψηλες πράσινες φλόγες που φτάνουν μέχρι την οροφή. Οι φλόγες είναι μια ψευδαίσθηση αλλά τόσο αληθοφανής ώστε οι ήρωες αισθάνονται πραγματικά να καίγονται καθώς πλησιάζουν.
Η ιέρεια τους προειδοποιεί πως μέσα στην αίθουσα ο χρόνος τρέχει διαφορετικά απ' ό,τι στον έξω κόσμο. Σ' αυτή τη δοκιμασία δεν μπορεί να τους βοηθήσει κανένας, είτε θεός είτε άνθρωπος. Για κάθε γύρο μάχης που ένας ήρωας περνά μέσα στην αίθουσα, γερνάει κι έναν ολόκληρο χρόνο. Η ιέρεια θα τους προειδοποιήσει γι' αυτόν μόνον αν έχουν περάσει χωρίς βοήθεια τις προηγούμενες δοκιμασίες.
Για να βρει ένας ήρωας το θάρρος και τη δύναμη να περάσει μέσα από τις φλόγες χωρίς να καεί, θα πρέπει να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ του. Αν είναι προστατευόμενος της Μεγάλης Θεάς με οποιαδήποτε μορφή της (ακόμα και της Ήρας, Δήμητρας ή Αρτέμιδος), ο αριθμός μπορεί να είναι μικρότερος και από ΘΕΛx2. Ο ήρωας θα πρέπει να περάσει τη δοκιμασία αυτή ενώ ήδη βρίσκεται μέσα στην αίθουσα, κι έχει δικαίωμα για μια προσπάθεια σε κάθε γύρο μάχης. Αν τα καταφέρει στη ζαριά, μπορεί μέσα σ' ένα γύρο μάχης να διασχίσει τις φλόγες, να πάρει το πετράδι από το βάθρο του, και να ξαναβγεί, γερνώντας μόνο κατά ένα χρόνο.
Ίσως οι ήρωες αποφασίσουν να μπουν όλοι μαζί, ώστε να έχουν περισσότερες ευκαιρίες κάποιος να πετύχει στη ζαριά του, μα αυτό θα πρέπει να το σκεφτούν μόνοι τους. Μαζί με το πετράδι υπάρχει και μια χρυσή πλάκα πάνω στην οποία είναι γραμμένα παράξενα σύμβολα.

Η χρυσή πλάκα

Τα σύμβολα ανήκουν σε μια αρχαία γραφή (εκείνη των Ατλάντων). Δεν μπορεί να τα διαβάσει παρά μόνον η αρχιέρεια (80% πιθανότητες για κάθε σύμβολο) ή ο μηχανικός υπηρέτης που ενδεχομένως ανακάλυψαν στη Θήρα (100% πιθανότητες ανάγνωσης) και λένε τα εξής:

(Το τέταρτο χρώμα)
(στο στόμα)
(το έβδομο χρώμα)
(στο μέτωπο)
(θάνατος)
(στόμα που μιλάει)

(Το έβδομο χρώμα)
(στο στόμα)
(το τέταρτο χρώμα)
(στο μέτωπο)
(ακοή)
(στόμα που μιλάει)

Οι παίκτες θα πρέπει να εννοήσουν το κείμενο, κατά πάσαν πιθανότητα αργότερα, όταν θα βρεθούν στη Ζάκρο. Με απλά λόγια λέει πως ο Τάλως θα σκοτώσει εκείνον που τον ενεργοποιεί αν στο σκήπτρο τοποθετηθεί το σμαράγδι (πράσινο, τέταρτο χρώμα του ουράνιου τόξου) στο στόμα του δράκου και το ρουμπίνι (κόκκινο, έβδομο χρώμα του ουράνιου τόξου) στο μέτωπο, ενώ θα υπακούσει στις εντολές εκείνου που τον ενεργοποίησε αν τοποθετηθούν με την αντίθετη ακριβώς σειρά. Η γνώση αυτή από την πλευρά των ηρώων θα παίξει πολύ μεγάλο ρόλο στην τελική τους αναμέτρηση με τον Απείρανθο.





ΘΕΑΡΕΤΗ

Αρχιέρεια της Μεγάλης Θεάς, 35 ετών.

ΔΥΝ 14, ΑΝΤ 13, ΕΠΙ 16, ΜΕΓ 15, ΕΞΥ 17, ΕΜΦ 16, ΘΕΛ 17, ΠΖ 13

Επίθεση:

Διπλός πέλεκυς 85%, Μαχαίρι 100%.

Δεξιότητες

Εντοπισμός 80%, Οξύτητα ακοής 70%, Ανάγνωση/Γραφή μινωικών 100%, Ανάγνωση/Γραφή μηκυναϊκών 90%, Ανάγνωση/Γραφή ατλαντιανών 80%, Γνώση ανθρώπων 95%, Γνώση ζώων 70%, Γνώση ορυκτών 60%, Γνώση φαινομένων 95%, Γνώση φυτών 80%, Θυσία 100%, Γνώση ελληνικών 100%, Γνώση αιγυπτιακών 85%, Γνώση φοινικικών 70%, Πειστική ομιλία 80%, Ρητορική 85%, Αποφυγή 70%, Κολύμβηση 80%, Ταυροκαθάψια 100%.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Μεγάλη Θεά, 100 πόντοι ΘΕ (Δίκτυννα, 80 πόντοι ΘΕ).

ΡΥΤΙΝΝΑ

Ιέρεια της Μεγάλης Θεάς, 20 ετών.

ΔΥΝ 12, ΑΝΤ 15, ΕΠΙ 15, ΜΕΓ 14, ΕΞΥ 16, ΕΜΦ 17, ΘΕΛ 15, ΠΖ 15

Επίθεση:

Μινωικο ξίφος 65%, Μαχαίρι 70%.

Δεξιότητες

Εντοπισμός 70%, Οξύτητα ακοής 75%, Ανάγνωση/Γραφή μινωικών 70%, Ανάγνωση/Γραφή μηκυναϊκών 40%, Ανάγνωση/Γραφή ατλαντιανών 20%, Γνώση ανθρώπων 45%, Γνώση ζώων 30%, Γνώση φαινομένων 55%, Γνώση φυτών 40%, Θυσία 65%, Γνώση ελληνικών 70%, Γνώση αιγυπτιακών 35%, Γνώση φοινικικών 20%, Πειστική ομιλία 35%, Ρητορική 45%, Αποφυγή 80%, Κολύμβηση 80%, Ταυροκαθάψια 85%.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Μεγάλη Θεά, 60 πόντοι ΘΕ, (Δίκτυννα, 40 πόντοι ΘΕ).



Κεφάλαιο 6ο

ΔΥΟ ΑΝΑΣΕΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

Έχοντας στα χέρια τα δύο πετράδια του αρχαίου σκήπτρου, οι ήρωες θα πρέπει να ταξιδέψουν μέχρι τη Ζάκρο και να ανακαλύψουν το τελευταίο πετράδι, το οποίο, όπως θα τους αποκαλύψει η αρχιέρεια της Θεάς, βρίσκεται στα χέρια του ίδιου του Απείρανθου. Το ίδιο βράδυ, ο μάντης της ομάδας (αν δεν υπάρχει τέτοιος, θα πάρουν την πληροφορία από έναν αγγελιαφόρο το επόμενο πρωί) θα λάβει ένα τηλεπαθητικό μήνυμα από το μάντη του βασιλιά Ιδομενέα. Ο Ιδομενέας τούς ειδοποιεί πως η δύναμη του Απείρανθου αυξάνεται μέρα με την ημέρα, και πως αποφάσισε να μην περιμένει άλλο και να εκστρατεύσει με όλες τις δυνάμεις του εναντίον του, ανεξάρτητα από την εξέλιξη της ανακατασκευής του μαγικού σκήπτρου. Σε πέντε ημέρες θα έχει φτάσει με το στρατό του και θα χτυπήσει την πόλη από την ξηρά, αφού τα φοινικικά πλοία των συμμάχων του Απείρανθου απειλούν να επιτεθούν και να καταστρέψουν την Κνωσό αν ο στόλος των Κρητών απομακρυνθεί. Οι ήρωες έχουν λοιπόν πέντε μέρες καιρό να βρουν το τρίτο πετράδι κάπου μέσα στο ανάκτορο της Ζάκρου.

ΤΟ ΑΝΑΚΤΟΡΟ ΤΗΣ ΖΑΚΡΟΥ

Ακολουθώντας μια πορεία παράλληλη μ' εκείνην των στρατευμάτων του βασιλιά Ιδομενέα, οι ήρωες κατορθώνουν τελικά να φτάσουν κοντά στο ανάκτορο της Ζάκρου.

Η αρχιέρεια τους έχει πει πως ο Απείρανθος είναι υπό την προστασία τρομερών υπερφυσικών δυνάμεων, και κανείς δεν έχει καταφέρει μέχρι τώρα να τον πλησιάσει χωρίς τη θέλησή του. Η μόνη ελπίδα των ηρώων να περάσουν απαρατήρητοι μέσα στη Ζάκρο είναι ένα πηγάδι της κεντρικής αυλής το οποίο συγκοινωνεί μ' ένα άλλο πηγάδι, τριακόσια μέτρα έξω από την πόλη. Αν οι ήρωες έχουν πάρει ως ανταμοιβή τους από το ιερό του Ποσειδώνα το μαγικό κράνος που σου επιτρέπει να αναπνέεις κάτω από το νερό, ίσως είναι η στιγμή να το χρησιμοποιήσουν. Ο Ραψωδός θα πρέπει, ανάλογα με την εξέλιξη της περιπέτειας, να βάλει τους ήρωες μέσα στο ανάκτορο κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να νομίζουν ότι μπήκαν μυστικά ενώ στην πραγματικότητα μπαίνουν με την ανοχή του Απείρανθου. Για παράδειγμα, ένας κατατρεγμένος χωρικός της περιοχής που τους υπόσχεται να τους περάσει μέσα από τον ασφυκτικό κλοιό των φρουρών μπορεί να είναι ένας κατάσκοπος του Απείρανθου. Αν χρησιμοποιήσουν το κράνος, οι άνδρες του Απείρανθου θα συλλαμβάνουν όλους όσοι βγαίνουν από το πηγάδι μέχρι να φτάσει ο ήρωας που κρατά το σκήπτρο και τα πετράδια. Στη συνέχεια, ακολουθούν τα γεγονότα της επόμενης παραγράφου. Αν οι ήρωες προσπαθήσουν να μπουν χρησιμοποιώντας Αθόρυβη κίνηση, Παραλλαγή κ.λπ. ο Ραψωδός πρέπει να ρίχνει τις ζαριές ο ίδιος, αφήνοντάς τους να φτάσουν μέχρι την κεντρική αυλή του ανακτόρου, όπου και πάλι θα ακολουθήσουν τα γεγονότα της επόμενης παραγράφου. Τέλος, οι ήρωες μπορεί να επιλέξουν απλώς να πάρουν μέρος στη μάχη, οπότε τα γεγονότα στην αυλή θα διαδραματιστούν μόνον αν ο στρατός του Ιδομενέα νικήσει, τρέποντας σε φυγή τους αντιπάλους του και οι ήρωες μπουν στο ανάκτορο επ' ευκαιρία του πανικού που θα επικρατήσει.

Η ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ

Καθώς μπαίνουν στην κλειστή αυλή, ξαφνιάζονται αντικρίζοντας τον μπρούντζινο γίγαντα που ορθώνεται ακίνητος σε μια άκρη της. Το ύψος του ξεπερνά τα έξι μέτρα, και στέκεται φαινομενικά άψυχος, κρατώντας έναν πελώριο διπλό πέλεκυ στο ένα χέρι κι ένα τρίμετρο σπαθί στο άλλο. Όταν όλοι μπουν μέσα στην αυλή, οι οροφές των γύρω κτιρίων θα γεμίσουν από δεκάδες κρυμμένους τοξότες οι οποίοι στοχεύουν τους ήρωες με τα βέλη τους. «Πετάξτε κάτω όλα τα όπλα σας, αλλιώς θα πεθάνετε!» ακούγεται μια βαριά ανδρική φωνή. Αν οι ήρωες αρνηθούν, ο καθένας θα δεχθεί αυτομάτως 2Ζ6 βέλη, μείον 1 βέλος για κάθε 10 μονάδες στη ζαριά τους κάτω από το βασικό τους ποσοστό στην Αποφυγή, αν προσπαθήσουν να χρησιμοποι-

ήσουν την ικανότητά τους αυτή. Το πιο πιθανό είναι πως οι ήρωες θα αναγκαστούν να πετάξουν τα όπλα τους προκειμένου να επιζήσουν. Όταν όλοι απομείνουν άοπλοι, στην άλλη άκρη της αυλής μια δίφυλλη πόρτα ανοίγει, κι ο Απείρανθος βγαίνει έξω μαζί με την προσωπική του φρουρά. Είναι ντυμένος με τον τρόπο των Φοινίκων, και φοράει στο κεφάλι ένα κράνος που μοιάζει με κοχύλι. Τα μάτια του είναι βαμμένα με κολ και τα χείλη του με κοκκινάδι.

«Σας περίμενα», λέει. «Σας περίμενα από τότε που ξεκινήσατε από τη βάρβαρη πατρίδα σας. Ευχόμουν, ξέρετε, να πετύχετε στην αποστολή σας. Εγώ έβαλα την ιδέα του σκήπτρου στο μυαλό αυτού του ηλίθιου σακάτη, του Λάχωνα. Εγώ ήμουν αυτός που διευκόλυνε την απόδρασή του από το νησί, ώστε να ταξιδέψει πέρα από την Κρήτη και να βρει ανθρώπους αρκετά γενναίους ή αρκετά τρελούς για να υποστούν τις δοκιμασίες και να πάρουν τα πετράδια του σκήπτρου που εγώ ο ίδιος δε θα κατάφερνα ποτέ να αποκτήσω από μόνος μου. Αν και μπορώ να νικήσω αυτόν τον ηλίθιο αδελφό μου ακόμα και χωρίς τη βοήθεια του Τάλω, αυτό το τέρας θα με βοηθήσει να κυριαρχήσω πάνω στο νησί. Κοιτάξτε τον! Ανακάλυψα την έρημη παραλία όπου σκούριαζε από τον καιρό που ο Ιάσονας κι οι πειρατές του τον εξουδετέρωσαν με τόσο ύπουλο τρόπο, κι έβαλα να τον μεταφέρουν εδώ και να τον επιδιορθώσουν. Γνωρίζω πολλά μυστικά των αρχαίων, και ξέρω πως ο γίγαντας έχει κι άλλο τρόπο να ζωντανέψει εκτός από το μαγικό ρευστό που κυλούσε στις φλέβες του. Τα κείμενα των αρχαίων το ονομάζουν "βοηθητικό σύστημα", και το κλειδί του είναι αυτό που κρατάτε στα χέρια σας! Δώστε μου το σκήπτρο με τα πετράδια!»

Αν οι ήρωες έχουν συλλάβει το νόημα της επιγραφής στη χρυσή πλάκα του ναού, μπορούν να δώσουν το σκήπτρο στον Απείρανθο έχοντας τοποθετήσει το σμαράγδι στο στόμα και το ρουμπίνι στο μέτωπο του δράκου.

Αγνοώντας την επιγραφή, ο Απείρανθος θα τοποθετήσει το τρίτο πετράδι, ένα γαλάζιο ζαφείρι, στα νύχια του δράκου, και στη συνέχεια θα χώσει το σκήπτρο σε μια εσοχή πίσω από το γόνατο του μηχανικού γίγαντα. Παράξενοι θόρυβοι κι ένα υγρό που κοχλάζει θα ακουστούν από το εσωτερικό του Τάλω, ο οποίος θα στρέψει το πελώριο κεφάλι του προς το μέρος του θρασύτατου θνητού που τον ξύπνησε. Αν οι ήρωες έβαλαν τα πετράδια με τη σειρά που έπρεπε, ο γίγαντας θα κατεβάσει το διπλό τσεκούρι του πάνω στον έκπληκτο Απείρανθο, ανοίγοντάς τον κυριολεκτικά στη μέση, κι ύστερα θα μείνει και πάλι ακίνητος. Οι φρουροί του Απείρανθου θα διασκορπιστούν έντρομοι, κι οι ήρωες μπορούν να επανενεργοποιήσουν τον Τάλω και να του δώσουν εντολή να βοηθήσει τον Ιδομενέα στη μάχη.

Αν τα πετράδια έχουν τοποθετηθεί ανάστροφα, είτε από άγνοια των ηρώων είτε τυχαία από τον Απείρανθο (50% πιθανότητες στη δεύτερη περίπτωση), ο Τάλως ενεργοποιείται και υπακούει πλέον στις προφορικές εντολές του Απείρανθου. Οι ήρωες μέσα στο ανάκτορο, και πιθανώς όλη η Κρήτη, είναι μάλλον καταδικασμένοι.

Σε κάθε περίπτωση, ο Τάλως θα βγει στη μάχη όταν αυτή διανύει τον έκτο γύρο πολέμου (δείτε πιο κάτω).

Η ΜΑΧΗ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΟΛΗ

Ο βασιλιάς Ιδομενέας έχει κατορθώσει να συγκεντρώσει 3.000 πολεμιστές από τους οποίους οι 1.500 είναι τοξότες και 300 η προσωπική του φρουρά — έναν στρατό πολυαριθμότατο για την εποχή του. Ο Απείρανθος έχει μόνο 2.000 άνδρες, από τους οποίους οι 800 είναι τοξότες και οι 500 Φοίνικες σύμμαχοί του. Ωστόσο, οι δυο ψηλοί λόφοι έξω από τη Ζάκρο ευνοούν κατά πολύ τους αμυνομένους. Η μάχη μετριέται σε μεγαλύτερες μονάδες χρόνου, οι οποίες ονομάζονται γύροι πολέμου και διαρκούν 3 περίπου λεπτά ή 20 απλούς γύρους μάχης ο καθένας. Ορισμένοι ή και όλοι οι ήρωες μπορούν να πάρουν μέρος στη μάχη, κάποιοι από την αρχή της μάχης, και κάποιοι άλλοι αμέσως μετά το θάνατο του Απείρανθου. Θα πολεμήσουν σε κάθε γύρο πολέμου σύμφωνα με τα αποτελέσματα της παραγράφου «Ο ρόλος των ηρώων». Ο Ραψωδός πρέπει να αφήνει τους παίκτες να ρίχνουν τα ζάρια για λογαριασμό της παράταξης του Ιδομενέα.

Η μάχη θα διεξαχθεί σε δύο φάσεις: από μακριά, και σώμα με σώμα.

α) Μάχη από μακριά

Οι άνδρες του Ιδομενέα χρειάζονται 3 περίπου γύρους πολέμου για να συγκρουστούν σώμα με σώμα με τους άνδρες του Απείρανθου. Σε καθέναν από τους γύρους αυτούς, οι τοξότες του Απείρανθου προκαλούν στους πολεμιστές του Ιδομενέα απώλειες 1Ζ100 ανδρών για κάθε εκατοντάδα ζωντανών τοξοτών ή κλάσμα της μεγαλύτερο από 60 άνδρες. Όσες τέτοιες ζαριές λήγουν σε 8, 9 ή 0 προκαλούν απώλειες στους τοξότες του Ιδομενέα, ενώ όσες τελειώνουν σε 1 πλήττουν άνδρες της προσωπικής του φρουράς. Την ίδια στιγμή, και σε κάθε γύρο πολέμου, οι τοξότες του Ιδομενέα προκαλούν 3Ζ10 απώλειες στους πολεμιστές του Απείρανθου για κάθε εκατοντάδα ζωντανών τοξοτών ή κλάσμα της μεγαλύτερο των 60 ανδρών. Από αυτές, όσες ζαριές λήγουν σε 8 και 9 πλήττουν τους τοξότες του Απείρανθου και όσες τελειώνουν σε 1, 2 και 3 τους Φοίνικες συμμάχους του. Αμέσως μετά την τρίτη ανταλλαγή βελών, οι δυο στρατοί θα συγκρουστούν.

β) Μάχη σώμα με σώμα

Στους δύο επόμενους γύρους πολέμου, οι πολεμιστές του Απείρανθου θα σκοτώνουν 3Ζ10 πολεμιστές για κάθε εκατοντάδα τους ή κλάσμα της μεγαλύτερο του 60, ενώ οι πολεμιστές του Ιδομενέα θα σκοτώνουν 2Ζ10 πολεμιστές, λόγω της μειονεκτικής τους θέσης. Στον τρίτο γύρο πολέμου σώμα με σώμα οι δυνάμεις εξισορροπούνται και η αντιστοιχία γίνεται 3Ζ10 και για τις δυνάμεις του Ιδομενέα. Η προσωπική φρουρά του Ιδομενέα θα αρχίσει να πολεμά από το δεύτερο γύρο πολέμου, σκοτώνοντας 3Ζ10 άνδρες σ' εκείνο το γύρο και 5Ζ10 άνδρες σε κάθε επόμενο, χάνοντας 1Ζ10 άνδρες για κάθε ζαριά του εχθρού που λήγει σε 1 ή 2.

Ο Τάλως
Αν οι ήρωες δεν πετύχουν το σκοπό τους, ο Τάλως θα επιτεθεί εναντίον του στρατού του Ιδομενέα, σκοτώνοντας 4Ζ10 άνδρες σε κάθε γύρο πολέμου. Θα νικηθεί μόνον αν κάποια ζαριά 3Ζ10 φέρει και στα 3 ζάρια 1 ή και στα 3 ζάρια 0. Αντίθετα, αν οι ήρωες ενεργοποιήσουν τον Τάλω για λογαριασμό τους, ο μεταλλικός γίγαντας θα πολεμήσει με τον ίδιο τρόπο για λογαριασμό της παράταξης του Ιδομενέα.

Ηθικό
Αν κάποιος στρατός χάσει πάνω από το 1/3 των ανδρών του ή τον αρχηγό του, θα πρέπει στο τέλος του κάθε γύρου πολέμου να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από το ηθικό του (80 για τους άνδρες του Ιδομενέα, 60 για τους άνδρες του Απείρανθου) ή να διαλυθεί και να το βάλει στα πόδια. Αν χαθούν τα δύο τρίτα των ανδρών ή το 1/3 και ο αρχηγός, οι αριθμοί αυτοί μειώνονται στο 60 και στο 40, αντίστοιχα. Ο Τάλως κατά τη μάχη μειώνει το ηθικό των αντιπάλων κατά 40.

Ο Ιδομενέας
Ο Ιδομενέας θα πεθάνει (ή έστω θα τραυματιστεί βαριά, κατά την κρίση του Ραψωδού) από τα αρχικά βέλη των τοξοτών αν μια ζαριά τους φέρει 100 (00) και στη μάχη αν οι πολεμιστές του Απείρανθου φέρουν σε κάποιο 3Ζ10 τρία 6 ή τρία 9 ή αν όλη η Προσωπική του Φρουρά εξοντωθεί.

Ο ρόλος των ηρώων
Η μάχη έξω από τα τείχη θα αρχίσει με το φως της αυγής. Ο Ραψωδός θα πρέπει να ρυθμίσει ώστε αυτό να συμβεί τη στιγμή περίπου που οι ήρωες μπαίνουν στην αυλή του ανακτόρου και αντικρίζουν τον Τάλω. Σε περίπτωση που οι ήρωες αποφασίσουν να πάρουν μέρος στη μάχη, θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τα εξής:
Στους τρεις πρώτους γύρους πολέμου (αν βέβαια αποφάσισαν να μην μπουν καθόλου στο ανάκτορο) οι ήρωες κινδυνεύουν να τραυματιστούν από ένα βέλος αν η ζαριά των τοξοτών του Απείρανθου φέρει 98 ή 99. (Ζημιά Ζ6+1 για κάθε βέλος). Από τη στιγμή που θα βρεθούν σε

μάχη σώμα με σώμα, αποφασίζουν αν θα φερθούν ως δειλοί (πίνακας 1), προσεκτικοί (πίνακας 2) ή ασυγκράτητοι (πίνακας 3) και σε κάθε γύρο μάχης ρίχνουν 1Ζ100 και συμβουλεύονται τους παρακάτω πίνακες:

1.	**Δειλός** (-30 ΠΕ από τον Άρη, -30 από την Αθηνά)
01-60	Κανένας αντίπαλος
61-90	1 απλός πολεμιστής, δόρυ 40%, ασπίδα 50%, Αρματωσιά 1Ζ4, 11 πόντοι ζωής
91-99	1 έμπειρος πολεμιστής, σπαθί 50%, ασπίδα 60%, Αρματωσιά 1Ζ6+1, 13 ΠΖ
00	2 απλοί πολεμιστές, δόρυ 40%, ασπίδα 50%, Αρματωσιά 1Ζ4, 11 και 12 ΠΖ

2.	**Προσεκτικός** (+10 ΠΕ από τον Άρη, +25 από την Αθηνά)
01-20	Κανένας αντίπαλος
21-50	1 απλός πολεμιστής, δόρυ 40%, ασπίδα 50%, Αρματωσιά 1Ζ4, 11 πόντοι ζωής
51-80	1 έμπειρος πολεμιστής, σπαθί 60%, ασπίδα 60%, Αρματωσιά 1Ζ6+1, 13 ΠΖ
81-98	2 απλοί πολεμιστές, δόρυ 40%, ασπίδα 50%, Αρματωσιά 1Ζ4, 11 και 12 ΠΖ
99-00	Φοίνικας λοχαγός, δόρυ 80%, ασπίδα 80%, Αρματωσιά Ζ10+1, 15 ΠΖ

3.	**Ασυγκράτητος** (+25 ΠΕ από τον Άρη, +10 από την Αθηνά)
01-20	1 απλός πολεμιστής, δόρυ 40%, ασπίδα 50%, Αρματωσιά 1Ζ4, 11 πόντοι ζωής
21-50	2 απλοί πολεμιστές, δόρυ 40%, ασπίδα 50%, Αρματωσιά 1Ζ4, 11 και 12 ΠΖ
51-65	1 έμπειρος πολεμιστής, σπαθί 60%, ασπίδα 60%, Αρματωσιά 1Ζ6+1, 13 ΠΖ
66-75	3 απλοί πολεμιστές, σπαθί ή μέσου μεγέθους ρόπαλο 40%, ασπίδα 40%, Αρματωσιά 1Ζ4, 10, 11, 13 ΠΖ
76-90	2 έμπειροι πολεμιστές, διπλός πέλεκυς 50%, δόρυ 60%, Αρματωσιά Ζ6+1, 12 και 14 ΠΖ
91-00	Φοίνικας λοχαγός, δόρυ 80%, ασπίδα 80%, Αρματωσιά Ζ10+1, 15 ΠΖ

Ο ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αν ο Απείρανθος νικήσει, θα επιβάλει μέσα σε μικρό διάστημα την κυριαρχία του σε ολόκληρο το νησί και μέσα σε λίγα χρόνια θα αρχίσει να απειλεί όχι μόνο το λοιπό Αιγαίο αλλά και την ηπειρωτική Ελλάδα. Μια άλλη εκστρατεία πρέπει να αρχίσει εναντίον του. Αν οι ήρωες είναι ακόμα ζωντανοί, θα πρέπει να περάσουν μέσα από τις εχθρικές γραμμές και να διαφύγουν με το καράβι τους ή να αρχίσουν ανταρτοπόλεμο με τη βοήθεια του ιερατείου της Φαιστού.

Αν ο στρατός του Ιδομενέα νικήσει χωρίς τη βοήθεια του Τάλω και των ηρώων, ο βασιλιάς θα τους δεχθεί ψυχρά και θα τους αποπέμψει από το νησί με κάποια τυπικά δώρα.

Αν οι ήρωες έπαιξαν σημαντικό ρόλο στη μάχη, σκοτώνοντας τουλάχιστον 2 αντιπάλους ο καθένας, ο βασιλιάς θα τους ανταμείψει σαν γενναίους πολεμιστές, με ζώα, καινούργια όπλα και κοσμήματα, προσφέροντάς τους μια θέση στην προσωπική φρουρά του.

Αν οι ήρωες ενεργοποίησαν τον Τάλω προς όφελος του Ιδομενέα και σκότωσαν τον Απείρανθο, θα γίνουν δεκτοί με ενθουσιασμό από όλους. Ο βασιλιάς θα τους προσφέρει μαγικά δώρα και θα τους δώσει σπουδαίες θέσεις στο παλάτι. Όσοι ήρωες είναι ζωντανοί στο τέλος της περιπέτειας αποκτούν 1 πόντο ΔΥΝ και 1 πόντο ΑΝΤ ως δώρο από τη Μεγάλη Θεά, μαζί με 50 πόντους εύνοιάς της,



ΑΠΕΙΡΑΝΘΟΣ

Νόθος γιος του Δευκαλίωνα, ετών 29.

ΔΥΝ 13, ΑΝΤ 14, ΕΠΙ 15, ΜΕΓ 12, ΕΞΥ 16, ΕΜΦ 15, ΘΕΛ 17, ΠΖ 13

Επίθεση:

Διπλός πέλεκυς, 75%, Μινωικό ξίφος 80%.

Δεξιότητες

Εντοπισμός 75%, Οξύτητα ακοής 75%, Ανάγνωση/Γραφή μινωικών 80%, Ανάγνωση/Γραφή μηκυναϊκών 40%, Ανάγνωση/Γραφή ατλαντιανών 30%, Γνώση ανθρώπων 65%, Γνώση/Επισκευή μηχανών 85%, Γνώση ορυκτών 80%, Γνώση φαινομένων 65%, Θυσία 85%, Γνώση ελληνικών 90%, Γνώση αιγυπτιακών 60%, Γνώση φοινικικών 85%, Πειστική ομιλία 90%, Ρητορική 85%, Αποφυγή 65%, Κολύμβηση 90%, Ταυροκαθάψια 70%.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Μολώχ, 45 πόντοι ΘΕ (κατά την κρίση του Ραψωδού, αν ο Τάλως δεν σκοτώσει αμέσως τον Απείρανθο, ο Μολώχ μπορεί να τον σώσει από μια οποιαδήποτε δύσκολη θέση, παίρνοντάς τον μακριά μέσα σ' ένα μαύρο σύννεφο, ώστε να εμφανιστεί ξανά σε μια μελλοντική περιπέτεια των ηρώων).

Αρματωσιά:

Καμία.

ΤΑΛΩΣ

Μηχανικός γίγαντας.

Δείτε κεφάλαιο Τεράτων, Μηχανικός γίγαντας.

ΤΟΞΟΤΕΣ ΤΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗΣ ΦΡΟΥΡΑΣ ΤΟΥ ΑΠΕΙΡΑΝΘΟΥ

ΠΖ 14

Επίθεση:

Τόξο, 80%, Μαχαίρι, 80%.

Δεξιότητες:

Εντοπισμός 80%, Οξύτητα ακοής 80%, Αθόρυβη κίνηση 70%, Παραλλαγή 60%.

Αρματωσιά:

Καμία.

Μινώταυροι

Επικινδυνότητα Β

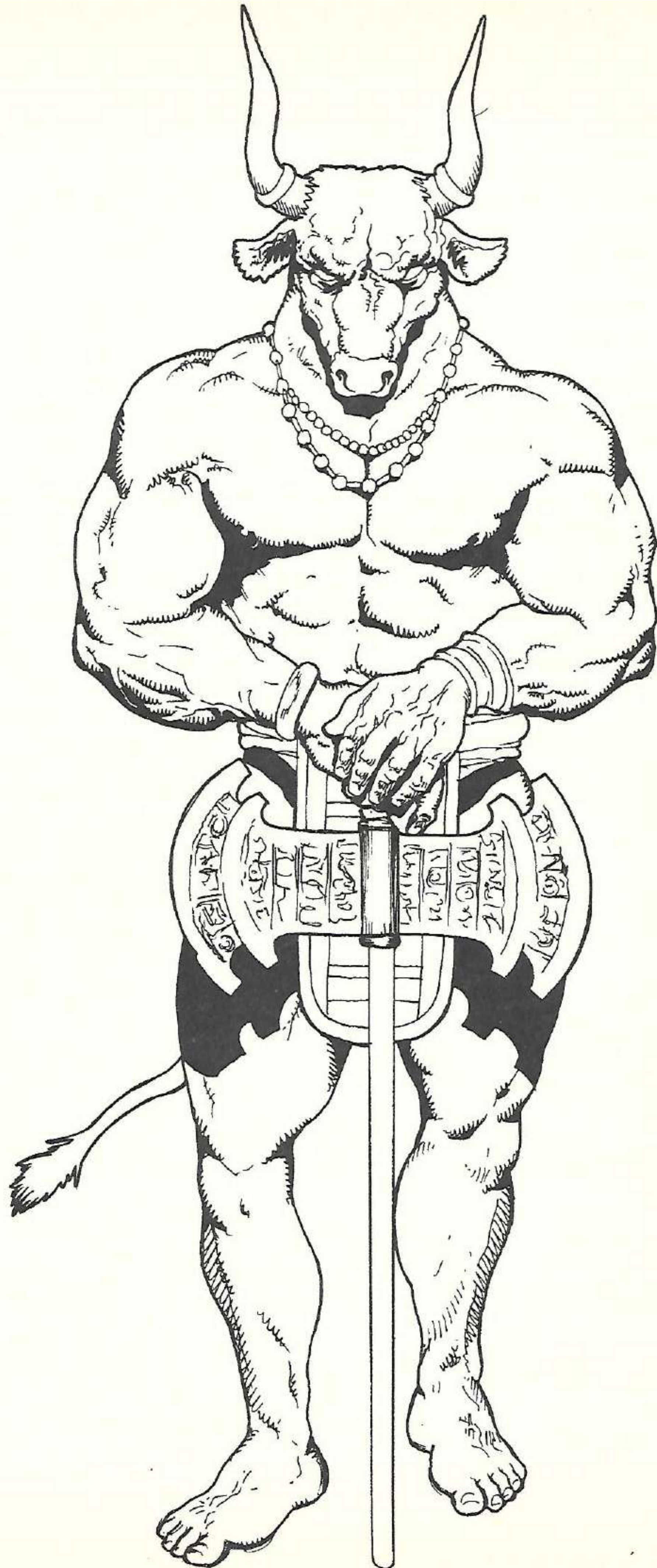
Ο Μινώταυρος που σκότωσε ο Θησέας δεν ήταν ο μοναδικός. Ο Μίνωας είχε φροντίσει να εξασφαλίσει κάποιους απογόνους του, γεννημένους από ορισμένες τυχερές-άτυχες νεαρές που γλίτωσαν από τα δόντια του για να πεθάνουν γεννώντας τα τερατόμορφα παιδιά του. Υπάρχουν τουλάχιστον δέκα, κι ο νέος βασιλιάς της Κνωσού εξακολουθεί να τους κρατά ζωντανούς μέσα στο Λαβύρινθο. Είναι σχεδόν ηλίθιοι, μα η τρομερή τους δύναμη και το ακόμα πιο τρομακτικό παρουσιαστικό τους προκαλούν τον τρόμο. Υπάρχουν 50% πιθανότητες για τον καθένα να είναι οπλισμένος με διπλό πέλεκυ.

Χαρακτηριστικά	Μέσος Όρος
ΔΥΝ: 3Ζ6+6	17
ΑΝΤ: 3Ζ6+3	14
ΕΠΙ: 2Ζ6+1	8
ΜΕΓ: 2Ζ6+10	17
ΕΞΥ:	8
Μανία:	95%
Ταχύτητα:	+4Ζ10
ΠΖ:	16

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητα επιτυχίας	Ζημιά
Διπλός πέλεκυς	25%	Ζ10+Ζ6+2
Κουτουλιά	40%	2Ζ8
Σφιχταγκάλιασμα	40%	Ζ6+1
Δάγκωμα	80% (σε ακινητοποιημένο)	Ζ6+Ζ4

Αν ο μινώταυρος κρατάει το τσεκούρι του, στον πρώτο γύρο θα αποπειραθεί να χτυπήσει τους αντιπάλους του με αυτό. Την πρώτη φορά που θα αστοχήσει, έχει 50% πιθανότητες να πετάξει κάτω το όπλο και να ορμήσει στον αντίπαλο προσπαθώντας να τον κουτουλήσει ή να τον σφιχταγκαλιάσει (50%-50% πιθανότητες να επιλέξει κάθε είδος επίθεσης). Στη δεύτερη κατά σειράν αποτυχημένη προσπάθεια με το τσεκούρι, ο μινώταυρος το πετάει οπωσδήποτε και επιτίθεται με τα προαναφερθέντα φυσικά του όπλα.
Αν το σφιχταγκάλιασμα πετύχει, ο μινώταυρος μπορεί στον επόμενο γύρο να προσπαθήσει να δαγκώσει τον ακινητοποιημένο αντίπαλό του, προκαλώντας του ταυτόχρονα και τη ζημιά του σφιχταγκαλιάσματος.
Ένας ανθρώπινος αντίπαλος μπορεί να αποφύγει την κουτουλιά μόνο με ασπίδα ή Αποφυγή, ενώ το σφιχταγκάλιασμα μόνο με Αποφυγή, Κλασική πάλη ή Παγκράτιο.
Το σφιχταγκάλιασμα μπορεί να σπάσει μόνον αν ο αντίπαλος κερδίσει το μινώταυρο σε μια αναμέτρηση ΔΥΝ ή με μια πετυχημένη ζαριά πάλης μειωμένη στο μισό.

Δεξιότητες: Οξύτητα ακοής 80%, Εντοπισμός 40%, Όσφρηση 80%, Αποφυγή 35%.
Φυσική αρματωσιά: Ζ3 (κεφάλι ταύρου και κέρατα).



ΜΗΧΑΝΙΚΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ
ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΤΗΤΑ Β έως Δ

Οι μηχανικοί άνθρωποι είναι κατασκευάσματα του Ηφαίστου και δίνονται απ' αυτόν ως δώρα σε άλλους θεούς, αλλά και κάποιους ξεχωριστούς θνητούς για μεγάλες υπηρεσίες προς το θεό. Διαθέτουν σχεδόν όλες τις αρθρώσεις των ζωντανών ανθρώπων και μια στοιχειώδη αντίληψη, αρκετή για να κατανοούν απλές ή και πιο περίπλοκες εντολές. Το εξωτερικό τους περίβλημα είναι φτιαγμένο από ανθεκτικό μέταλλο, ως επί το πλείστον από μπρούντζο. Κανείς θνητός δε γνωρίζει τον τρόπο κατασκευής και λειτουργίας τους, εκτός από ελάχιστους εκλεκτούς του Ηφαίστου οι οποίοι έχουν την αμέριστη εύνοιά του. Οι μηχανικοί άνθρωποι μπορούν να έχουν οποιοδήποτε μέγεθος, από αυτό ενός δαχτύλου μέχρι αυτό ενός γίγαντα, μα οι περισσότεροι έχουν διαστάσεις ανθρώπου. Λέγεται πως τη γνώση για τη δημιουργία τέτοιων ανθρώπων είχαν αποκτήσει και οι ιερείς-επιστήμονες κάποιων ξεχασμένων πολιτισμών.

Μηχανικός υπηρέτης
Επικινδυνότητα Α ή Β

Οι μηχανικοί υπηρέτες είναι μεταλλικές μηχανές με μέγεθος και μορφή ανθρώπου. Είναι και αυτοί κατασκευάσματα του Ηφαίστου ή αρχαίων πολιτισμών. Μιλούν με μεταλλική φωνή, και υπακούουν σε περίπλοκες εντολές, φτάνοντας σε σημείο να παίρνουν και δικές τους αποφάσεις. Ενεργοποιούνται και απενεργοποιούνται με μια συγκεκριμένη προφορική εντολή ή με μικρούς διακόπτες που βρίσκονται σε κάποιο σημείο του σώματός τους. Κάποιοι λένε πως παρόμοιους υπηρέτες είχαν καταφέρει να δημιουργήσουν και οι κάτοικοι της Ατλαντίδας. Ο Ραψωδός, αν θέλει, μπορεί να δημιουργήσει και δικούς του μηχανικούς υπηρέτες ή φύλακες με μορφή ζώων (συνήθως σκύλου, αλόγου, ταύρου ή κάπρου). Κύριος ενός μηχανικού υπηρέτη θεωρείται ο πρώτος που θα τον ενεργοποιήσει.

Χαρακτηριστικά	Μέσος Όρος
ΔΥΝ: Z6+12	15
ΑΝΤ: 5Z6+3	20
ΕΠΙ: 3Z6	11
ΜΕΓ: 2Z6+6	11
ΕΞΥ: 3Z6+2	13
ΕΜΦ: 3Z6	11
Μανία:	100%
Ταχύτητα:	+2Z10
ΠΖ:	16

Εργάτης: +Z3 ΔΥΝ
Θεραπαινίδα: +Z3 ΕΠΙ +Z3 ΕΜΦ
Πολεμιστής: +Z3 ΑΝΤ
Σύμβουλος: +Z3 ΕΞΥ

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητα επιτυχίας επι τοις%	Ζημιά
Γροθιά	35%	Z6+Z4
Σφιχταγκάλιασμα	35%	Z6+Z4/γύρο
Αγχέμαχο όπλο	5%	ζημιά όπλου +Z4

Ο μηχανικός υπηρέτης επιτίθεται μόνον αν έχει λάβει συγκεκριμένη εντολή από τον κύριό του.

Δεξιότητες: ανάλογα με την κατηγορία υπηρέτη
Εργάτης: Z4+1 Τέχνες 8Z10%
Θεραπαινίδα: Z4+1 Καλές τέχνες 8Z10%

Πολεμιστής: Ζ3 Όπλα 8Ζ10%
Σύμβουλος: Ζ4+1 δεξιότητες γνώσης 8Ζ10%

Όλοι οι μηχανικοί υπηρέτες έχουν ακόμα: Εντοπισμό 80%, Οξύτητα ακοής 70%, Αθόρυβη κίνηση 10%, Παραλλαγή 15%, Κολύμβηση 0%, Γνώση γλώσσας κατασκευαστή 70%.

Ο Ραψωδός μπορεί να κρίνει πως ένας μηχανικός υπηρέτης έχει επίσης δυνατότητα εκμάθησης 3 έως 5Ζ100 εκατοστιαίων μονάδων σε διάφορες δεξιότητες (με εξαίρεση την Κολύμβηση και τη Μαντεία). Μετά από συνεχή εκπαίδευση μιας ημέρας από έναν έμπειρο δάσκαλο, ένας μηχανικός υπηρέτης μπορεί να αυξήσει μια δεξιότητα κατά 1Ζ10%, αν φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΞΥx3. Η βελτίωση αυτή μπορεί να γίνει με εκμάθηση και ποτέ με ζαριές εμπειρίας, μέχρι που να καλυφθούν οι «κενές» θέσεις μνήμης που διαθέτει, δηλαδή 3Ζ100 επιπλέον εκατοστιαίες μονάδες σε όλες συνολικά τις δεξιότητες.

Φυσική αρματωσιά: 12 πόντοι μεταλλικό περίβλημα, εκτός από ένα ή δύο μικρά σημεία όπου η αρματωσιά είναι μόνο 3 (5 για τους πολεμιστές). Ένας αντίπαλος μπορεί να σημαδέψει και να προσπαθήσει να πετύχει αυτά τα σημεία αν: α) γνωρίζει τη θέση του σημείου, β) χτυπήσει τελευταίος στο γύρο μάχης, και γ) αφαιρέσει 30% από την ικανότητά του στην επίθεση.



Μηχανικός γίγαντας

Επικινδυνότητα Δ

Οι μηχανικοί γίγαντες είναι πελώρια ανθρωποειδή πλάσματα από μπρούντζο. Ο πιο γνωστός από αυτούς είναι ο Τάλως, τον οποίο κατάφεραν να εξουδετερώσουν ο Ιάσονας και οι Αργοναύτες. Η κύρια αποστολή τους είναι η περιφρούρηση ενός σημαντικού χώρου από οποιονδήποτε εισβολέα.

Ο γίγαντας ενεργοποιείται μ' ένα περίπλοκο κλειδί το οποίο περιέχει συγκεκριμένους κρυστάλλους και στη συνέχεια ελέγχεται από τον κύριό του υπακούοντας σε πολύ απλές εντολές.

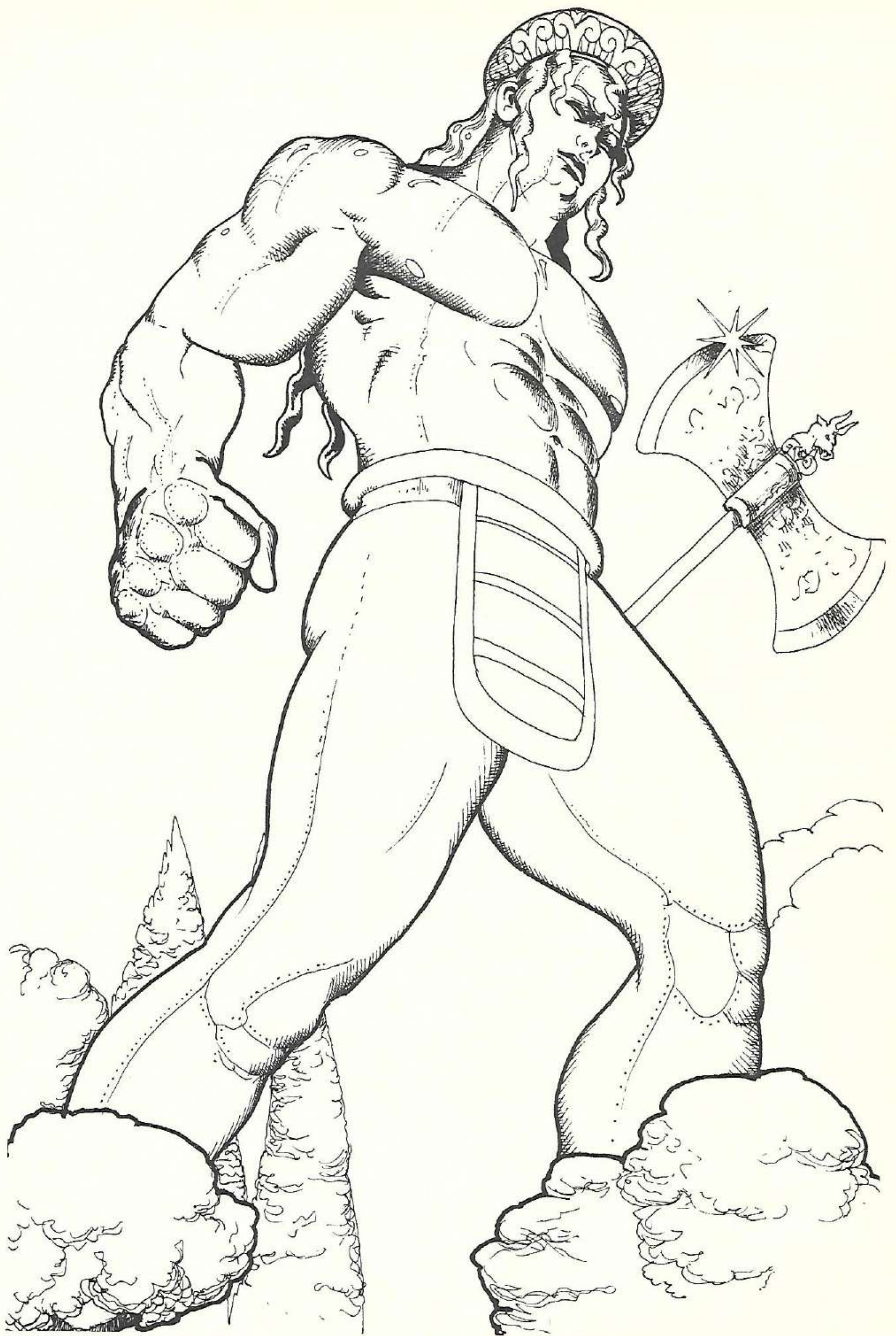
Χαρακτηριστικά	Μέσος Όρος	
ΔΥΝ: 10Ζ6+12	45	
ΑΝΤ: 10Ζ6+15	50	
ΕΠΙ: 2Ζ6+3	10	11
ΜΕΓ: 10Ζ6+10	40	
ΕΞΥ:	6	
Μανία:	100%	
Ταχύτητα:	+5Ζ10+30	
ΠΖ:	45	

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητα επιτυχίας επί τοις %	Ζημιά
Γροθιά	40%	5Ζ6
Σφιχταγκάλιασμα	35%	3Ζ6+Ζ4/γύρο
Αγχέμαχο όπλο	35%	6Ζ6
Ποδοπάτημα	25%	10Ζ6

Λόγω του τεράστιου όγκου του, ο μηχανικός γίγαντας μπορεί να χτυπήσει περισσότερους από έναν ανθρώπους αντιπάλους ταυτόχρονα με τη γροθιά ή το όπλο του, αν αυτοί βρίσκονται σε ακτίνα 60 μοιρών δεξιά και αριστερά από το σημείο όπου χτυπάει. Προσπαθεί να ποδοπατήσει μόνον αντίπαλους που βρίσκονται ακριβώς μπροστά του, ενώ προσπαθεί να σφιχταγκαλιάσει έναν αντίπαλο μόνον αν αυτός έχει ΜΕΓ τουλάχιστον 17.

Φυσική αρματωσιά: 30 πόντοι μεταλλικό περίβλημα σε όλο το σώμα εκτός από συγκεκριμένες συνδέσεις όπου η αρματωσιά είναι μόλις 6. Ένας αντίπαλος μπορεί να σημαδέψει και να προσπαθήσει να πετύχει αυτά τα σημεία αν: α) γνωρίζει τη θέση του σημείου, β) χτυπήσει τελευταίος στο γύρο μάχης, και γ) αφαιρέσει 30% από την ικανότητά του στην επίθεση. Αν η επίθεση πετύχει, 4 πόντοι ζημιάς αρκούν για να καταστρέψουν τη φλέβα μέσα στην οποία κυλάει το ζωτικό υγρό του κορμιού του γίγαντα. Ο γίγαντας θα αρχίσει να χάνει Ζ6 πόντους δύναμης και Ζ6 πόντους ζωής ανά γύρο μάχης μέχρι να καταστραφεί.

Δεξιότητες: Εντοπισμός 50 +ΜΕΓ αντιπάλου, %, Οξύτητα ακοής 50%+ΜΕΓ αντικειμένου



Ανθρωπάριο

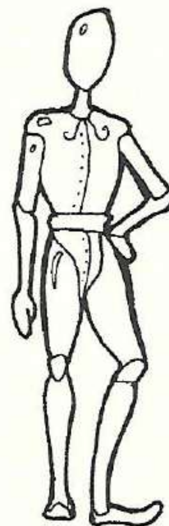
Επικινδυνότητα Α

Το μικρό μέγεθος και η ευελιξία αυτού του τύπου των μηχανικών ανθρώπων τούς καθιστούν τέλειους κατασκόπους. Δεν έχουν δική τους φωνή, αλλά η στοιχειώδης ανθρώπινη ευφυΐα τους τους επιτρέπει να μεταφέρουν εικόνες και ακούσματα μέσω μιας γλώσσας νοημάτων.

Χαρακτηριστικά	Μέσος Όρος
ΔΥΝ: 1Ζ6	3-4
ΑΝΤ: 1Ζ6	3-4
ΕΠΙ: 4Ζ6	15
ΜΕΓ: 1Ζ6	3-4
ΕΞΥ:	9
Μανία:	100%
Ταχύτητα:	+1Ζ6
ΠΖ:	3-4

Δεξιότητες: Οξύτητα ακοής 90%, Εντοπισμός 90%, Αναρρίχηση 95%, Αποφυγή 85%, Κολύμβηση 0%, Αθόρυβη κίνηση 70%, Απασφάλιση παγίδας 60%, Παραλλαγή 95%.

Φυσική αρματωσιά: 3 πόντοι μεταλλικό περίβλημα.



Φυσητήρας

Βαθμός επικινδυνότητας Γ-Δ

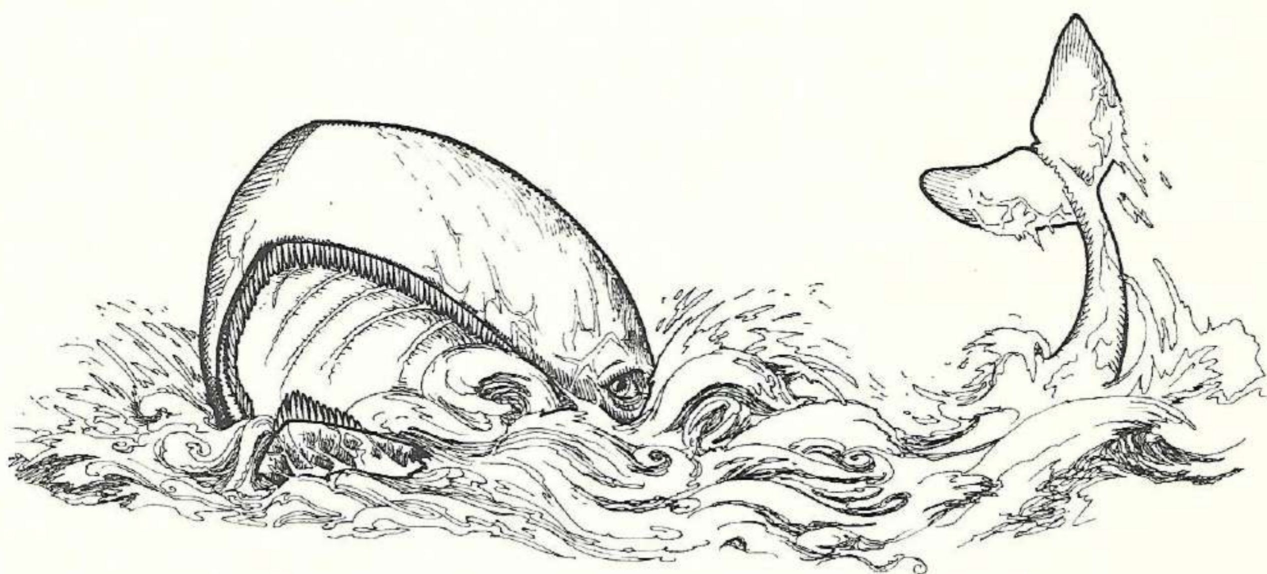
Οι φυσητήρες ανήκουν σ' ένα είδος πελώριων κητών, τα οποία έχουν τόσο πολλά κοινά σημεία με τις φάλαινες, ώστε οι περισσότεροι τα συγχέουν με αυτές. Έχουν τεράστιο σώμα, ογκώδες μπροστά και στο μέσο και λεπτότερο στο πίσω μέρος. Το κάτω σαγόνι τους είναι ασυγκρίτως μικρότερο από το πάνω, μα διαθέτει κοφτερά δόντια που μερικές φορές φτάνουν σε βάρος το ένα κιλό το καθένα. Ζουν σε μικρά κοπάδια στα οποία κυριαρχεί ένα μεγαλόσωμο αρσενικό, μα οι ναυτικοί μπορεί να συναντήσουν και κάποια ξεμοναχιασμένη μητέρα με το μικρό της ή ένα γέρικο και ευερέθιστο αρσενικό. Συνήθως αποφεύγουν να επιτεθούν στους ανθρώπους, μα κάποιος ίσως θεωρήσει το καράβι ως απειλή και του επιτεθεί (5% πιθανότητες, +15% επιπλέον αν το πλοίο έχει στην πλώρη του ζωγραφισμένα μάτια). Επίσης, ένας φυσητήρας μπορεί να είναι το μέσο εκδίκησης ενός οργισμένου Ποσειδώνα αν κάποιος έχει προκαλέσει τη δυσμένειά του. Οι αριθμοί στις παρενθέσεις αφορούν τα θηλυκά.

Χαρακτηριστικά	Μέσος Όρος
ΔΥΝ: 10Ζ6+40 (20)	75 (55)
ΑΝΤ: 5Ζ6+40 (20)	55 (35)
ΕΠΙ: 2Ζ6+4	11
ΜΕΓ: 10Ζ6+50 (20)	85 (50)
ΕΞΥ:	7
Μανία:	85%
Ταχύτητα:	+6Ζ10+15
ΠΖ:	70 (43)

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητα επιτυχί[illegible]ί τοις %	Ζημιά
Δάγκωμα	35%	6Ζ6 (4Ζ6)
Εμβολισμός	30+ΜΕΓ αντιπάλο[illegible]	9Ζ6 (5Ζ6)
Ουρά	30%+ΜΕΓαντιπάλου %	6Ζ6 (3Ζ6)

Ο εμβολισμός αφορά μόνον πλοία, το δάγκωμα μόνο ζωντανά πλάσματα, ενώ η ουρά και τα δύο. Η ουρά δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί παρά μόνο στο τέλος ενός γύρου μάχης και αφού πρώτα έχει προηγηθεί ένας γύρος μάχης κατά τον οποίο ο φυσητήρας δεν επιτέθηκε.

Φυσική αρματωσιά: 2Ζ10 (2Ζ6) πόντοι λίπους.



Ζωόμορφοι δαίμονες

Επικινδυνότητα Β

Οι ζωόμορφοι αυτοί δαίμονες είναι ακόλουθοι της Μεγάλης Θεάς, η οποία μπορεί να επιτρέψει σε κάποιους απ' αυτούς να μπουν στην υπηρεσία μιας ιέρειάς της. Συνήθως εμφανίζονται με κορμιά γεροδεμένων ανδρών και κεφάλια ζώων, προπαντός κριών, αλόγων και χοίρων. Έχουν τρομερή δύναμη, και συνήθως υπηρετούν ως φύλακες των ναών ή εκδικητές απέναντι σε ιερόσυλους, τους οποίους θα ακολουθήσουν παντού μέχρι να τους βρουν. Για να εμφανιστούν πάνω στη Γη παίρνουν υλικά σώματα, κι έτσι μπορούν να τραυματιστούν και να πεθάνουν, αν και η αντοχή τους είναι εκπληκτική. Η εμφάνισή τους άρχεται με μια στήλη καπνού η οποία μπορεί να παρουσιαστεί οπουδήποτε, ακόμα και μέσα σε κλειστό χώρο. Όταν οι πόντοι ζωής τους φτάσουν στο μηδέν, διαλύονται μέσα σ' ένα σύννεφο καπνού και δεν μπορούν να επιστρέψουν στον κόσμο των ανθρώπων για τουλάχιστον Ζ6 χρόνια.

Χαρακτηριστικά	Μέσος Όρος
ΔΥΝ: 4Ζ6+2	16
ΑΝΤ: 3Ζ6+3	14
ΕΠΙ: 3Ζ6	11
ΜΕΓ: 2Ζ6+8	15
ΕΞΥ:	10
Μανία:	100%
Ταχύτητα:	+4Ζ10
ΠΖ:	15
Ζαριά Δύναμης:	+Ζ4

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητα επιτυχίας επί τοις %	Ζημιά
Όπλο	45%	Όπλου+Ζ4
Κουτουλιά	40%	Ζ6 +Ζ4 (+2Ζ4 για τους κριοκέφαλους)
Σφιχταγκάλιασμα	40%	Ζ6+1 /γύρο
Δάγκωμα	35% (80% σε ακινητοποιημένο)	Ζ4 (Ζ8 για τους χοιροκέφαλους)

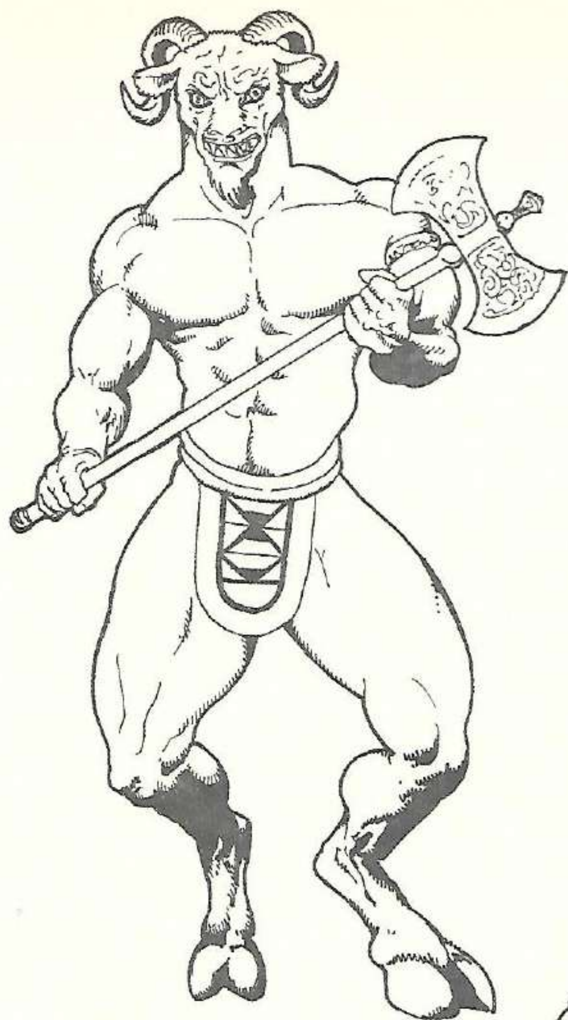
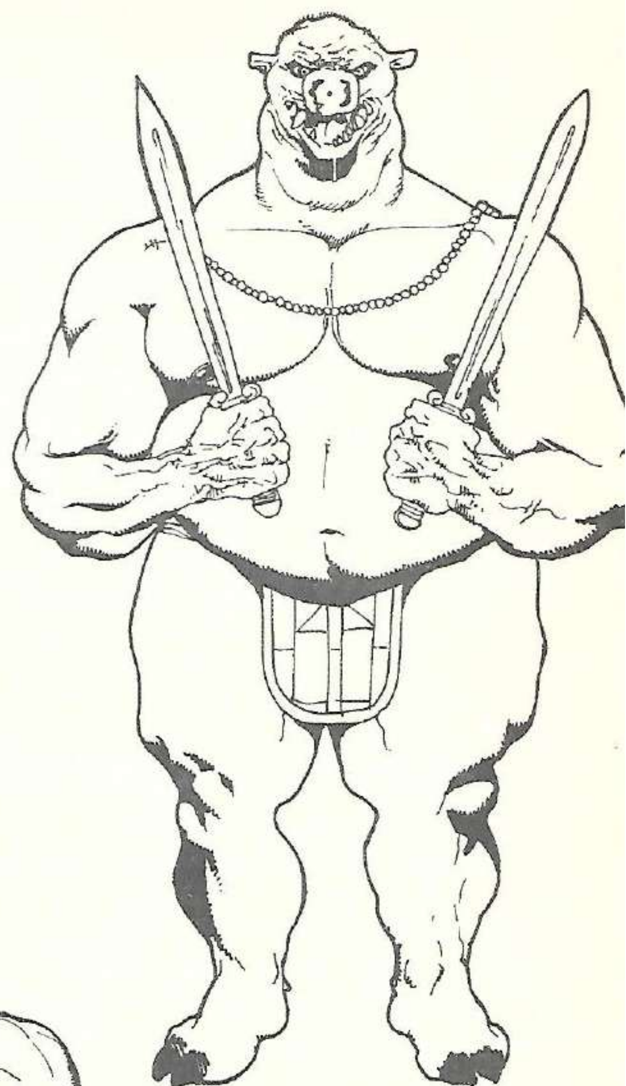
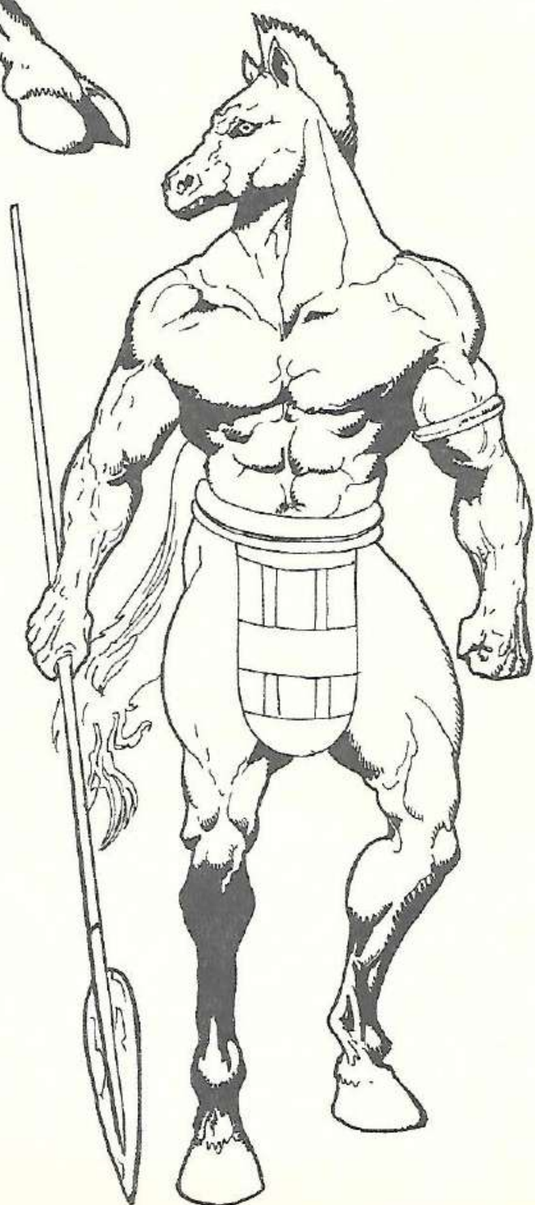
Οι δαίμονες πολεμούν με το οποιοδήποτε όπλο που διαθέτουν μέχρι αυτό να σπάσει ή μέχρι να αποτύχουν για δύο συνεχόμενες φορές στην επίθεσή τους, οπότε και το πετούν στο πλάι για να επιτεθούν στον αντίπαλο με κουτουλιά ή σφιχταγκάλιασμα. Ένα πετυχημένο σφιχταγκάλιασμα, πέρα από τη ζημιά που προκαλεί, ακινητοποιεί τον αντίπαλο, κάνοντάς τον πιο ευάλωτο στα δαγκώματα του δαίμονα. Ένας άνθρωπος ως αντίπαλος μπορεί να αποφύγει την κουτουλιά μόνο με ασπίδα ή Αποφυγή, ενώ το σφιχταγκάλιασμα μόνο με Αποφυγή, Κλασική πάλη ή Παγκράτιο. Ο αντίπαλος μπορεί να σπάσει ένα πετυχημένο σφιχταγκάλιασμα στον επόμενο γύρο, με μια πετυχημένη αναμέτρηση της ΔΥΝ του με τη ΔΥΝ του δαίμονα ή με μια πετυχημένη ζαριά πάλης μειωμένη στο μισό.

Δεξιότητες

Εντοπισμός: 80%, Οξύτητα ακοής 80%, Άλμα 80%, Αναρρίχηση 90%, Αποφυγή 50%, Κολύμβηση 90%, Αθόρυβη κίνηση 90%, Ιχνηλασία 100%, Παραλλαγή 80%.

Φυσική αρματωσιά

Καμία, αλλά ανακτούν αυτομάτως Ζ10+1 χαμένους πόντους ζωής στην αρχή του κάθε γύρου μάχης (αρκεί στο τέλος του προηγούμενου γύρου να ήταν ακόμα ζωντανοί).

Πύρινος γίγαντας

Επικινδυνότητα Δ

Οι πύρινοι γίγαντες είναι σπάνιες οντότητες αποτελούμενες από πυρωμένη λάβα, απομεινάρια του αρχέγονου Χάους, με ζωώδη αντίληψη. Σκοπός τους είναι απλώς και μόνον να καταστρέφουν με τη δύναμη της φωτιάς οτιδήποτε συναντήσουν μπροστά τους. Στην τρομερή Γιγαντομαχία, οι θεοί τούς παγίδεψαν μέσα στη Γη, αλλά κάποιες φορές, έστω και σπάνια, ένας σεισμός ή μια ηφαιστειακή έκρηξη απελευθερώνει έναν απ' αυτούς στην επιφάνεια της Γης. Συνήθως παίρνουν ανθρωπόμορφο σχήμα, αλλά η ρευστή φύση του σώματός τους τους επιτρέπει να πάρουν και οποιοδήποτε άλλο απλό σχήμα τους βολεύει, ακόμα και να απλωθούν σαν κηλίδα σε μια επίπεδη επιφάνεια. Συνήθως πρέπει κατά διαστήματα να επιστρέφουν σε μια πηγή έντονης θερμότητας για να αναπληρώνουν τις δυνάμεις τους.

Χαρακτηριστικά	Μέσος Όρος
ΔΥΝ: 6Ζ6+20	28
ΑΝΤ: 10Ζ6	30
ΕΠΙ: 3Ζ6	11
ΜΕΓ: 6Ζ6+20	28
ΕΞΥ:	6
Μανία:	80%
Ταχύτητα:	+3Ζ10
ΠΖ:	30

Τρόποι επίθεσης	Πιθανότητα επιτυχίας επί τους %	Ζημιά
Γροθιά	40%	4Ζ6 ζημιά φωτιάς
Σφιχταγκάλιασμα	30%	6Ζ6 ζημιά φωτιάς /γύρο
Μπάλες φωτιάς 30%	(βεληνεκές ακοντίου)	4Ζ6 ζημιά φωτιάς

Ο γίγαντας δεν μπορεί να υποστεί ζημιά από συνήθη όπλα, εκτός κι αν αυτά είναι ειδικά ευλογημένα από ένα θεό. Το μόνο που μπορεί να τον βλάψει είναι το νερό. Ένας κουβάς νερό τού προκαλεί Ζ4 πόντους ζημιάς, αλλά η βύθισή του σε μεγάλη ποσότητα νερού μπορεί να τον εξοντώσει σχεδόν ακαριαία.

Δεξιότητες

Εντοπισμός: 50%, Αναρρίχηση 100%, Κολύμβηση 0%, Αθόρυβη κίνηση 30%, Παραλλαγή 0% (100% μέσα σε μεγάλη φωτιά ή λάβα).

Φυσική αρματωσιά

Καμία, αλλά τα συνήθη όπλα δεν του κάνουν καμιά ζημιά. Ο γίγαντας ανακτά Ζ10 χαμένους πόντους ζωής στην αρχή κάθε γύρου μάχης (αρκεί στο τέλος του προηγούμενου γύρου να ήταν ακόμα ζωντανός) μα δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την ικανότητα παρά μόνο Ζ10+3 φορές. Στη συνέχεια, πρέπει να βρει μια πηγή ισχυρής θερμότητας και να παραμείνει εκεί για αρκετές ώρες προκειμένου να επανακτήσει τις δυνάμεις του.



Την εποχή του Ομήρου, η λατρεία του Δωδεκάθεου έχει ήδη διαδοθεί στο μεγαλύτερο μέρος της Κρήτης από τους Αχαιούς και Δωριείς αποίκους. Ωστόσο, η παλαιά λατρεία της Μεγάλης Θεάς, της προσωποποίησης της Φύσης, η οποία φαίνεται πως επικρατούσε στο νησί κατά τη διάρκεια των χιλίων και πλέον ετών του μινωικού πολιτισμού, δεν έχει εξαφανιστεί, ειδικά στους Ετεοκρήτες, δηλαδή το γηγενή πληθυσμό. Για τους σκοπούς του παιχνιδιού, παρουσιάζονται εδώ δύο βασικές εκφάνσεις της Μεγάλης Θεάς, οι οποίες έφτασαν τελικά να λατρεύονται ως ξεχωριστές θεότητες. Ο αρσενικός συνοδός της Θεάς, άλλοτε θείο βρέφος και άλλοτε σύζυγος, δε φαίνεται να συνδέεται με προσωπική λατρεία όπως οι άλλοι θεοί, αλλά και οι πληροφορίες που έχουμε είναι πολύ ασαφείς για να περιγράψουμε ικανοποιητικά τις ιδιότητές του.
Τα ιερά της θεάς βρίσκονται συνήθως στις κορυφές λόφων η βουνών, ή μέσα σε φυσικά σπήλαια. Αν ο ήρωας είναι Ετεοκρήτης, μπορεί να επιλέξει ως προστάτισσά του μιαν από τις παρακάτω μορφές της Μεγάλης Θεάς.

Θεά των Φιδιών

Η Θεά των Φιδιών ή Μητέρα των Ορέων μορφοποιεί την πιο σκοτεινή πλευρά της φύσης – την τρομερή, παντοδύναμη και ανελέητη πλευρά που φέρνει όχι μόνο τη ζωή μα και το θάνατο. Έχει ακόμα την προσωνυμία Πότνια Θηρών (Κυρά των Αγριμιών). Οι γηγενείς τη λατρεύουν με θυσίες, προσφορές και ιερούς αγώνες. Εμφανίζεται με τη μορφή αυστηρής γυναίκας ντυμένης με την παραδοσιακή κρητική φορεσιά που αφήνει γυμνά τα στητά στήθη της και τους βραχίονες, με περίπλοκη κόμμωση και ψηλό διάδημα, κρατώντας στο κάθε χέρι της ένα φίδι.

Σφαίρες επιρροής:
Άγρια φύση, γονιμότητα, γέννηση και θάνατος.

Σύμβολο:
Φίδι.

Ιερό ζώο:
Φίδι, ταύρος.

Συνήθεις προστατευόμενοι:
Ευγενείς, ιερείς, πολεμιστές, αγρότες, βοσκοί.

Συνήθεις τρόποι προστασίας:
Αποστολή Ζ4+1 πελώριων φαρμακερών φιδιών με ΙΣΧ δηλητηρίου 16, αποστολή Ζ6+1 ζωοκέφαλων δαιμόνων (δείτε νέα τέρατα στο τέλος του βιβλίου).

Κανόνες συμπεριφοράς:
Πίστη στην αρχαία παράδοση του νησιού, υποταγή στο ιερατείο της, γενικότερος σεβασμός της φύσης, ειδικά της άγριας.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Εντοπισμός, Οξύτητα ακοής, Γνώση ζώων, Γνώση φυτών, Γνώση ορυκτών, Θεραπευτική, Αναρρίχηση, Τρέξιμο, Ταυροκαθάψια, Παραλλαγή, Πέλεκυς.



Τρόποι τιμωρίας:
Αποστολή πελώριων φαρμακερών φιδιών με ΙΣΧ δηλητηρίου 16, αποστολή ζωοκέφαλων δαιμόνων (δείτε νέα τέρατα στο τέλος του βιβλίου), αποστολή πελώριου ταύρου που καταστρέφει ανθρώπους και σπαρτά.

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 20 πόντους θεϊκής εύνοιας σε κορυφές και σε σπήλαια, 1% ανά 40 πόντους θεϊκής εύνοιας οπουδήποτε αλλού.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
Όλα (εκτός από ΘΕΛ).

Βριτόμαρτις ή Δίκτυννα

Η Βριτόμαρτις είναι μια πιο ευπροσήγορη και ευγενική μορφή της Μεγάλης Θεάς της οποίας το όνομα σημαίνει σύμφωνα με μερικούς «Γλυκιά Παρθένα». Από τους Έλληνες σχετίστηκε με την Άρτεμη, και στη δυτική Κρήτη λατρευόταν με το όνομα Δίκτυννα (ονομασία που μάλλον σημαίνει «θεά των διχτυών»). Εμφανίζεται με τη μορφή νεαρής κοπέλας, γυμνής ή πολύ ελαφρά ντυμένης, με μακριά ξέπλεκα μαλλιά.

Σφαίρες επιρροής:
Σελήνη, θάλασσα, κυνήγι και ψάρεμα.

Σύμβολο:
Ιερός κόμβος.

Ιερό ζώο:
Δελφίνι.

Συνήθεις προστατευόμενοι:
Ναυτικοί, ψαράδες, κυνηγοί.

Συνήθεις τρόποι προστασίας:
Στην ξηρά, αποστολή αγριμιών όπως της Άρτεμης, στη θάλασσα, αποστολή δελφινιών, θαλασσινών τεράτων, αναπνοή κάτω από το νερό, όπως από τον Ποσειδώνα.

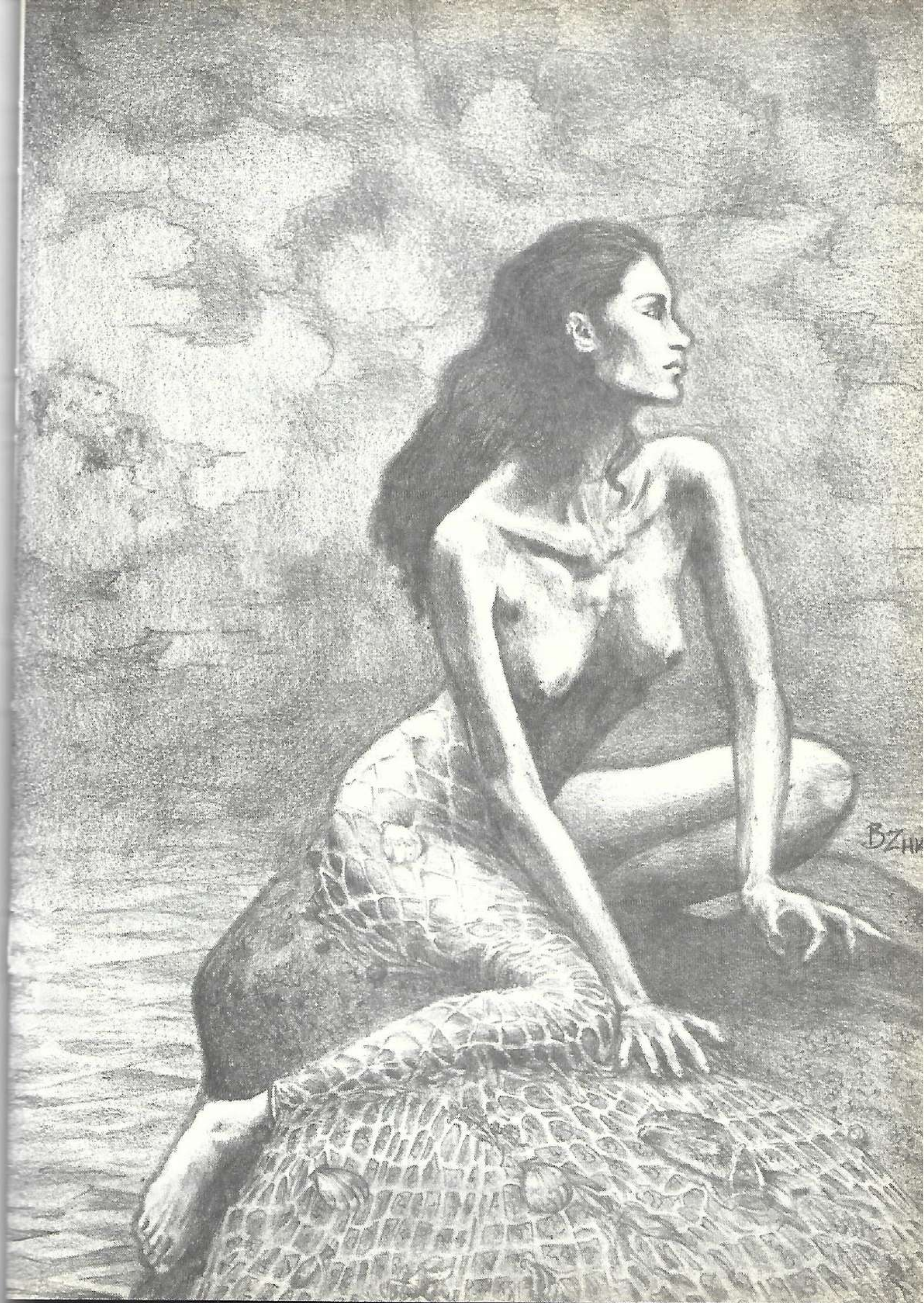
Κανόνες συμπεριφοράς:
Ευγένεια, ηπιότητα, σεβασμός της φύσης και κάθε ζωής.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Εντοπισμός, Οξύτητα ακοής, Γνώση ζώων, Άλμα, Αναρρίχηση, Τρέξιμο, Κυνήγι, Ψάρεμα, Αθόρυβη κίνηση, Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας, Ιχνηλασία, Παραλλαγή, Τόξο.

Τρόποι τιμωρίας:
Πρόκληση θαλασσοταραχής, αποστολή αγριμιών ή θαλάσσιων τεράτων.

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 20 πόντους θεϊκής εύνοιας σε θάλασσες και δάση, 1% ανά 40 πόντους θεϊκής εύνοιας οπουδήποτε αλλού.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΑΝΤ, ΕΠΙ



Διορθώσεις κανόνων βασικού παιχνιδιού και προαιρετικοί κανόνες

Στις σελίδες αυτές θα βρείτε κάποιες διορθώσεις και διευκρινίσεις για λάθη και παραλείψεις του **Βιβλίου των Παικτών** και του **Βιβλίου του Ραψωδού**, καθώς και νέους προαιρετικούς κανόνες για χρήση του Ραψωδού και των παικτών.

ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

1. Στη σελ. 16 και σε όλα τα άλλα Φύλλα Ήρωα, όλα τα όπλα έπρεπε να έχουν μπροστά τους κουτάκι εμπειρίας (Δείτε και νέο Φύλλο Ήρωα σελ. 102).

2. Στη σελ. 26, ο Ναυτικός πρέπει να έχει Ναυσιπλοΐα +50% (1).

3. Στη σελ. 29, το καμάκι του ψαρά αντιστοιχεί στο Ακόντιο και όχι στο Δόρυ.

4. Στη σελ. 30, ο Αγρότης δεν έχει εξοπλισμό. Στην παράγραφό του, θα έπρεπε να γράφει: ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Φθηνά ρούχα, δισάκι με τροφή δύο ημερών, μπαστούνι ή αξίνα.

5. Το μπαστούνι με το οποίο ξεκινούν μερικές τάξεις ηρώων πρέπει να θεωρείται ως ελαφρύ ρόπαλο.

6. Στη σελ. 69, δεν υπάρχει πρόβλεψη για την προστασία που προσφέρουν από μόνα τους το μεταλλικό κράνος, οι κνημίδες και ο δερμάτινος σκούφος.

Δερμάτινος σκούφος	Ζ2-1
Μεταλλικό κράνος	Ζ4-1
Κνημίδες	Ζ3-1
Σκούφος και κνημίδες	Ζ4-1
Κράνος και κνημίδες	Ζ6-1

7. Στον πίνακα απόλυτης αποτυχίας με αγχέμαχα όπλα, ειδικά για την άμυνα, οι πιθανότητες 91-95 θα πρέπει να γράφουν:

91-95	Ένα μέρος της αρματωσιάς του πολεμιστή σπάει και αχρηστεύεται. Ρίξτε 1Ζ6: 1-2 Κράνος, 3-4 Θώρακας, 5-6 Κνημίδα. Αν ο πολεμιστής δε φοράει αρματωσιά στο συγκεκριμένο σημείο του σώματος, εφαρμόστε το αποτέλεσμα 91-00.

8. Στη σελ. 85, στους προαιρετικούς κανόνες μάχης, πρέπει να προστεθούν και οι κανόνες για το σημάδι. Ένας επιτιθέμενος, λοιπόν, μπορεί να σημαδέψει ένα συγκεκριμένο σημείο του σώματος του αντιπάλου με τις εξής προϋποθέσεις:

Σημάδι σε συγκεκριμένο σημείο

Αγχέμαχα όπλα:

α) Ο επιτιθέμενος περιμένει να χτυπήσει τελευταίος σ' εκείνο το γύρο μάχης (αυτό καθρεφτίζει την αναμονή του μέχρι να βρει το κατάλληλο άνοιγμα ή/και να σημαδέψει). Αν και οι δύο αντίπαλοι σημαδεύουν, τότε πρώτος χτυπάει στο τέλος του γύρου μάχης εκείνος με τη μεγαλύτερη ΕΠΙ.

β) Ο επιτιθέμενος αφαιρεί -20% από τις ικανότητά του στο όπλο αν σημαδεύει στα άκρα,

-30% αν σημαδεύει τον κορμό, -40% αν σημαδεύει το κεφάλι του αντιπάλου. Ο αμυνόμενος αφαιρεί 10% από την άμυνά του.

Εκηβόλα όπλα:

α) Ο επιτιθέμενος περιμένει να χτυπήσει τελευταίος σ' εκείνο το γύρο μάχης (αυτό καθρεφτίζει την αναμονή του μέχρι να βρει το κατάλληλο άνοιγμα ή/και να σημαδέψει). Αν και οι δυο αντίπαλοι σημαδεύουν, τότε πρώτος χτυπάει στο τέλος του γύρου μάχης εκείνος με τη μεγαλύτερη ΕΠΙ.
β) Ο επιτιθέμενος προσθαφαιρεί σωρευτικά:
-20% από την ικανότητά του στο όπλο αν σημαδεύει στα άκρα, -30% αν σημαδεύει τον κορμό, -40% αν σημαδεύει το κεφάλι του αντιπάλου.
-10% αν ο στόχος βρίσκεται μέσα στο ½ του βεληνεκούς του όπλου, -20% αν βρίσκεται πιο πέρα αλλά μέσα στο βεληνεκές του όπλου, -40% αν βρίσκεται πέρα από το βεληνεκές αλλά μέσα στο μέγιστο βεληνεκές.
-20% αν ο στόχος κινείται, -30% αν ο στόχος τρέχει.
+20% αν ο στόχος είναι διπλάσιος σε μέγεθος από άνθρωπο, +30% αν είναι τριπλάσιος, κ.ο.κ.

Σε κάθε περίπτωση, αν ο επιτιθέμενος αστοχήσει στο συγκεκριμένο σημείο που στόχευε, αλλά έχει φέρει τουλάχιστον 20% κάτω από το οριακό ποσοστό επιτυχίας του, χτυπά τον αντίπαλο ή το στόχο σε κάποιο άλλο τυχαίο σημείο.

Αν το χτύπημα περάσει την άμυνα του αντιπάλου, και ξεπερνά το 1/3 των πόντων ζωής του αμυνομένου στα άκρα και στο κεφάλι ή το ½ των ΠΖ του στον κορμό, ο Ραψωδός μπορεί να κρίνει πως ο τραυματισμένος θα υποστεί ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα από τον πίνακα των βαρέων τραυμάτων της σελ. 80. Ωστόσο, η απόφαση αυτή θέλει μεγάλη προσοχή, επειδή ίσως προκύψουν έντονες διαφωνίες. Σε γενικές γραμμές, ο Ραψωδός θα πρέπει να αποφεύγει να βάζει αντιπάλους να σημαδεύουν τους ήρωες με τέτοιον τρόπο.

9. Επίσης, στους προαιρετικούς κανόνες μάχης θα πρέπει να προστεθεί ένας προαιρετικός κανόνας σχετικά με αόρατους αντιπάλους:

Αόρατοι αντίπαλοι
Αν ένας αντίπαλος (ίσως και οι δύο!) είναι αόρατος, ο Ραψωδός θα πρέπει να σημειώσει τη θέση του (ή να βάλει τον παίκτη να σημειώσει τη θέση του ήρωά του). Στη συνέχεια, ο επιτιθέμενος ή ο αμυνόμενος που δε βλέπει τον αντίπαλο επιλέγει μια γωνία 120 μοιρών γύρω του και χτυπά στο σημείο αυτό. (Μπορεί να χρησιμοποιήσει Οξύτητα ακοής για να εντοπίσει τον αόρατο, ενώ ο αόρατος Αθόρυβη κίνηση για να αποφύγει τον εντοπισμό). Αν ο αόρατος αντίπαλος βρίσκεται μέσα στην επιλεγμένη γωνία, ο αντίπαλος που δεν τον βλέπει μπορεί να χτυπήσει ή να αμυνθεί, αφαιρώντας 40% από την ικανότητά του αν πρόκειται για αγχέμαχο όπλο, και 60% αν το όπλο είναι εκηβόλο (με την προϋπόθεση, βέβαια, πως ο αντίπαλος δε βρίσκεται ήδη μισό χιλιόμετρο μακριά!)

10. **Δεξιότητες:**
Αν ένας παίκτης σημειώσει απόλυτη επιτυχία στην προσπάθειά του να πετύχει σε μια δεξιότητα με επίπεδα δυσκολίας, μπορεί να χρησιμοποιήσει τις γνώσεις που αφορούν μια κλίμακα ανώτερη από αυτήν στην οποία βρίσκεται. Για παράδειγμα, ένας εφευρέτης με ικανότητα στη Γνώση/Επισκευή μηχανισμών 43% που φέρνει απόλυτη επιτυχία στη ζαριά του μπορεί, κατά την κρίση του Ραψωδού, να χρησιμοποιήσει αυτή τη δεξιότητά του σαν να είχε γνώσεις μιας κλίμακας μεγαλύτερης από τη δική του, δηλαδή γνώσεις επιπέδου 61%-90%.

Οξύτητα ακοής-Αθόρυβη κίνηση και Εντοπισμός-Παραλλαγή
Οι κανόνες στα ζευγάρια αυτά των δεξιοτήτων αλλάζουν ώστε να γίνουν ρεαλιστικότε-

ροι. Ο χρήστης της Αθόρυβης κίνησης ρίχνει το 1Z100 προτού το ρίξει ο χρήστης της Οξύτητας ακοής, προσπαθώντας να φέρει αριθμό μικρότερο από το ποσοστό της ικανότητάς του, όπως αυτό έχει διαμορφωθεί από τους αυξομειωτικούς παράγοντες. Η διαφορά της ζαριάς του αφαιρείται από την Οξύτητα ακοής του αντιπάλου, αν η ζαριά ήταν μικρότερη, και προστίθεται, αν αυτή ήταν μεγαλύτερη. Παράδειγμα: ένας ήρωας προσπαθεί να πλησιάσει ένα φρουρό. Ο ήρωας έχει Αθόρυβη κίνηση 65% και ο φρουρός Οξύτητα ακοής 50%. Αν ο ήρωας φέρει στο ζάρι 40, τότε ο Ραψωδός, πριν ρίξει το ζάρι για λογαριασμό του φρουρού, θα πρέπει να αφαιρέσει από την ικανότητά του (65-40=) 25. Ο φρουρός, λοιπόν, θα ακούσει τον ήρωα μόνον αν φέρει κάτω από 25%. Αντίθετα, αν ο ήρωας αποτύχει στη ζαριά του, η διαφορά προστίθεται στην ικανότητα του φρουρού. Αν, για παράδειγμα, έφερνε 85, ο φρουρός θα προσέθετε 20 στην ικανότητά του, για ένα τελικό 70% στην Οξύτητα ακοής.
Τα ίδια, αντίστοιχα, ισχύουν για το δίδυμο Εντοπισμού-Παραλλαγής.

Γνώση ξένης γλώσσας

Δύο άτομα μπορούν να συνεννοηθούν σ' ένα επίπεδο που αντιστοιχεί στην ικανότητα του λιγότερο ικανού συν την ΕΞΥ του ακροατή. Πχ. ένας Έλληνας με γνώση αιγυπτιακών 32% και ΕΞΥ 14 μπορεί να καταλάβει έναν Αιγύπτιο όπως αν γνώριζε αιγυπτιακά 46%, αλλά ο ίδιος μπορεί να μιλήσει σε επίπεδο μόνο 32%.

11. **Χαρτογράφηση**

Ο Ραψωδός θα πρέπει να επιτρέπει σ' έναν παίκτη να επιχειρεί τη σύνταξη ενός χάρτη για λογαριασμό του ήρωά του μόνον αν ο ήρωας αυτός γνωρίζει Ανάγνωση/Γραφή τουλάχιστον 60% ή Ζωγραφική τουλάχιστον 40% σε συνδυασμό με μια πετυχημένη ζαριά Προσανατολισμού για κάθε 200 μέτρα μετακίνησης και δεν πρέπει να επιτρέπει επεμβάσεις από παίκτες των οποίων οι ήρωες δε διαθέτουν τέτοιες δεξιότητες. Την ικανότητά του στον Προσανατολισμό μπορεί να χρησιμοποιήσει κι ένας άλλος ήρωας, ο οποίος απλώς θα βοηθά τον πρώτο. Όλα αυτά προϋποθέτουν ασφαλώς πρόχειρη γραφική ύλη.

12. **Επιπτώσεις προχωρημένης ηλικίας** (σελ. 94)

Κάθε πόντος ενός χαρακτηριστικού που χάνεται από την προχωρημένη ηλικία, μειώνει σταθερά κατά 5% και τη μέγιστη ικανότητα του ήρωα σε όλες τις δεξιότητες που έχουν σχέση με το χαρακτηριστικό αυτό. Για παράδειγμα, μείωση της ΕΞΥ κατά 1 αφαιρεί σταθερά 5% από όλες τις δεξιότητες γνώσης του ήρωα. Οι δεξιότητες αυτές δεν μπορούν να βελτιωθούν στη συνέχεια παρά μόνο με όριο το 100-(απώλεια χαρακτηριστικού x 5%). Παράδειγμα, ο προαναφερθείς ήρωας που έχασε 1 από την ΕΞΥ (όποια κι αν ήταν αυτή) δεν μπορεί να έχει δεξιότητες γνώσης μεγαλύτερες από 95%.
Οι απώλειες στην ΕΜΦ δεν επηρεάζουν την Πειστική ομιλία και τη Ρητορική παρά μόνον αν αυτές πέσουν κάτω από το 8.

Αποφυγή ζώων και τεράτων
Τα ζώα και τα τέρατα γνωρίζουν το κορμί τους πολύ καλύτερα από τους ανθρώπους και χρησιμοποιούν τη δεξιότητα της Αποφυγής με βάση το ένστικτο. Γι' αυτόν το λόγο, όσα ζώα ή τέρατα χρησιμοποιούν την Αποφυγή δεν αφαιρούν ποσοστά από τη ζαριά επίθεσης του επόμενου γύρου τους.

Φρίκη μπροστά στα τέρατα (προαιρετικό)
Αν οι ήρωες πρέπει να συναντήσουν ένα τέρας, ο Ραψωδός μπορεί να υποχρεώσει τον κάθε έναν να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό κάτω από τη ΘΕΛx6 προκειμένου να βρει το θάρρος να του επιτεθεί. Αν το τέρας είναι ιδιαιτέρως τρομερό, η δοκιμασία αυτή μπορεί να γίνει ΘΕΛx5 ή ακόμα και ΘΕΛx3. Απόλυτη αποτυχία σημαίνει πως ο ήρωας το βάζει στα πόδια, ενώ απλή αποτυχία σημαίνει πως στο γύρο εκείνο μπορεί απλώς να αμυνθεί στις επιθέσεις του τέρατος (με -10% στις ζαριές άμυνας). Απλή επιτυχία σημαίνει πως ο ήρωας μπορεί να επιτεθεί και να αμυνθεί κανονικά, ενώ απόλυτη επιτυχία σημαίνει πως η φρίκη που προκαλεί στον ήρωα το τέρας τον παρακινεί να επιτεθεί σ' αυτό με ακόμα μεγαλύτερη μανία (+10% στις ζαριές επίθεσης του ήρωα). Για πρωτόβγαλτους ήρωες, όλα τα ανωτέρω μπορούν να ισχύσουν και κατά την πρώτη τους μάχη με αντιπάλους ανθρώπους ή απλώς άγρια ζώα.

ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

Το φύλλο ήρωα έχει διορθωθεί σε ορισμένα σημεία του. Επίσης υπάρχει ένα φύλλο ήρωα με απλοποιημένα αρχικά ποσοστά στις δεξιότητες για όσους βαριούνται να κάνουν πράξεις.



ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

ΑΤΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Όνομα...
Φύλλο..............................Ηλικία.........
Ιδιαίτερη πατρίδα.................................
Ασχολία πατέρα....................................
Θεός-προστάτης....................................

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΔΥΝ........... ΜΕΓ...........
ΕΠΙ........... ΕΞΥ...........
ΑΝΤ........... ΕΜΦ..........
ΘΕΛ...........
Ζαριά δύναμης................

ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ

(ΑΝΤ+ΜΕΓ) : 2.........

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΗΡΩΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

- ❑ Οξύτητα ακοής (35%) ....
- ❑ Εντοπισμός (35%) ....
- ❑ Άλλες ....

ΓΝΩΣΗΣ

Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (0%) ....
Γνώση ανθρώπων (15%) ....
Γνώση ζώων (10%) ....
Γνώση ορυκτών (5%) ....
Γνώση φαινομένων (10%)...............................
Γνώση φυτών (5%) ....
- ❑ Μαντεία (0%) ....
- ❑ Ναυσιπλοΐα (15%).............................
- ❑ Πρώτες βοήθειες (15%).......................

Τέχνες (0%) ....
- ❑ ....
- ❑ ....

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Γνώση ελληνικών (60%) ....
Γνώση ξένης γλώσσας (0%).............................
- ❑ Πειστική ομιλία (25%) ....
- ❑ Ρητορική (25%) ....

ΣΩΜΑΤΟΣ

- ❑ Άλμα (30%) ....
- ❑ Αναρρίχηση (40%)....................
- ❑ Αποφυγή (25%)................................
- ❑ Ιππασία (10%) ....
- ❑ Κολύμβηση (15%) ....
- ❑ Οδήγηση άρματος (10%)..................

Πάλη
- ❑ *Κλασική* (15%) ....
- ❑ *Παγκράτιο* (10%) ....
- ❑ Πυγμή (15%) ....
- ❑ Ρίψη (15%) ....
- ❑ Τρέξιμο (15%) ....

ΥΠΑΙΘΡΟΥ

- ❑ Αθόρυβη κίνηση (30%)..........
- ❑ Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας (0%)................
- ❑ Ιχνηλασία (15%) ....
- ❑ Παραλλαγή (30%)................
- ❑ Προσανατολισμός (15%) ....

ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ / ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

ΖΕΥΣ	ΠΟΣΕΙΔΩΝ	ΑΠΟΛΛΩΝ	ΕΡΜΗΣ	ΑΡΗΣ	ΗΦΑΙΣΤΟΣ
–/–	–/–	–/–	–/–	–/–	–/–
ΗΡΑ	ΑΘΗΝΑ	ΑΦΡΟΔΙΤΗ	ΔΗΜΗΤΡΑ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΕΣΤΙΑ
–/–	–/–	–/–	–/–	–/–	–/–

ΟΠΛΑ

ΕΙΔΟΣ	ΕΠΙΘΕΣΗ / ΑΜΥΝΑ %	ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΖΗΜΙΑ
Ακόντιο	(10%)..........		....
Ασπίδα	(25%)......................		....
Δόρυ	(15%)......................		....
Εγχειρίδιο	(15%)......................		....
Μαχαίρι	(30%).................		....
Ξίφος	(10%)....................		....
Ρόπαλο	(15%)......................		....
Σφεντόνα	(5%)..........		....
Τόξο	(5%)..........		....

ΠΑΝΟΠΛΙΑ

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

ΑΤΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Όνομα.......................................

Φύλλο..............................Ηλικία.........

Ιδιαίτερη πατρίδα...............................

Ασχολία πατέρα...................................

Θεός-προστάτης..................................

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΔΥΝ.......... ΜΕΓ..........

ΕΠΙ........... ΕΞΥ..........

ΑΝΤ.......... ΕΜΦ.........

ΘΕΛ..........

Ζαριά δύναμης...............

ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ

(ΑΝΤ+ΜΕΓ) : 2........

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΗΡΩΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

- ❑ Οξύτητα ακοής (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ....
- ❑ Εντοπισμός (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ....
- ❑ Άλλες ....

ΓΝΩΣΗΣ

Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (0%) ....

Γνώση ανθρώπων (ΕΞΥ%) ....

Γνώση ζώων (ΕΞΥ:2%) ....

Γνώση ορυκτών (ΕΞΥ:3%) ....

Γνώση φαινομένων (ΕΞΥ%).............................

Γνώση φυτών (ΕΞΥ:2) ....

- ❑ Μαντεία (0%) ....
- ❑ Ναυσιπλοΐα (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2%)........................
- ❑ Πρώτες βοήθειες (ΕΞΥ+ΕΠΙ):2%....................

Τέχνες (0%) ....

- ❑ ....
- ❑ ....

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Γνώση ελληνικών (ΕΞΥ x5%) ....

Γνώση ξένης γλώσσας (0%)............................

- ❑ Πειστική ομιλία (ΕΞΥ+ΕΜΦ):2% ....
- ❑ Ρητορική (ΕΞΥ+ΕΜΦ):2% ....

ΣΩΜΑΤΟΣ

- ❑ Άλμα [ΔΥΝ+ΕΠΙ+(ΜΕΓ:2)%] ....
- ❑ Αναρρίχηση [(ΔΥΝ x2)+(ΕΠΙ x2)-(ΜΕΓ:2)%].................
- ❑ Αποφυγή (ΕΠΙ x3-ΜΕΓ)%...............................
- ❑ Ιππασία (ΕΠΙ%) ....
- ❑ Κολύμβηση (ΕΠΙ%) ....
- ❑ Οδήγηση άρματος (ΕΠΙ+ΕΞΥ):2%........................

Πάλη

- ❑ *Κλασική* (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2% ....
- ❑ *Παγκράτιο* (ΔΥΝ+ΕΠΙ):3% ....
- ❑ Πυγμή (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2% ....
- ❑ Ρίψη (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2% ....
- ❑ Τρέξιμο (ΔΥΝ+ΕΠΙ+ΑΝΤ):3% ....

ΥΠΑΙΘΡΟΥ

- ❑ Αθόρυβη κίνηση [(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%].........
- ❑ Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας (0%)...............
- ❑ Ιχνηλασία (ΕΞΥ%) ....
- ❑ Παραλλαγή [(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]..................
- ❑ Προσανατολισμός (ΕΞΥ%) ....

ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ / ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

ΖΕΥΣ –/–	ΠΟΣΕΙΔΩΝ –/–	ΑΠΟΛΛΩΝ –/–	ΕΡΜΗΣ –/–	ΑΡΗΣ –/–	ΗΦΑΙΣΤΟΣ –/–
ΗΡΑ –/–	ΑΘΗΝΑ –/–	ΑΦΡΟΔΙΤΗ –/–	ΔΗΜΗΤΡΑ –/–	ΑΡΤΕΜΙΣ –/–	ΕΣΤΙΑ –/–

ΟΠΛΑ

ΕΙΔΟΣ	ΕΠΙΘΕΣΗ / ΑΜΥΝΑ %	ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΖΗΜΙΑ
❑ Ακόντιο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:4)%..........		....
❑ Ασπίδα	(ΕΠΙ%)...................		
❑ Δόρυ	(ΕΠΙ%)...................		
❑ Εγχειρίδιο	(ΕΠΙ%)...................		
❑ Μαχαίρι	(ΕΠΙ x2)%...............		....
❑ Ξίφος	(ΕΠΙ:2)%.................		
❑ Ρόπαλο	(ΕΠΙ%)...................		
❑ Σφεντόνα	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:6)%.........		
❑ Τόξο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:5)%.........		

ΠΑΝΟΠΛΙΑ

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΝΑ ΕΚΔΟΘΟΥΝ

ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΠΥΡΑΜΙΔΩΝ

Στην επέκταση αυτή θα παρουσιαστούν νέοι κανόνες των Ζωντανών Επών για τον εκπληκτικό αιγυπτιακό πολιτισμό, με νέες δεξιότητες, όπλα, πληροφορίες για τη ζωή στην αρχαία Αίγυπτο και τους θεούς της, αλλά και μια νέα μεγάλη εκστρατεία των ηρώων στη χώρα των Φαραώ, που θα τους φέρει αντιμέτωπους με καυτές ερήμους, κροκόδειλους και ιπποπόταμους, υπόγειους τάφους με τρομερές παγίδες, μηχανορραφίες στα ανάκτορα των Θηβών, ακόμα και τους ίδιους τους εκδικητικούς νεκρούς!

ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΑΜΑΖΟΝΩΝ

Σ' αυτή την επέκταση, οι ήρωες θα ταξιδέψουν στη Θράκη και στη Σκυθία, συναντώντας βαρβαρικές φυλές, ανθρωποφάγους γίγαντες, τέρατα του αρχέγονου Χάους και, φυσικά, τις τρομερές Αμαζόνες! Το βιβλίο θα περιέχει ακόμη νέες δεξιότητες και πολλούς κανόνες για την τάξη των ιερέων καθώς και ένα καινούριο μεγάλο έπος εξερεύνησης, εμπειριών και ανακαλύψεων!

ΠΑΓΟΣ ΚΑΙ ΦΩΤΙΑ

Σ' αυτή την επέκταση οι ήρωες θα ταξιδέψουν στον μακρινό Βορρά. Στις παγωμένες στέπες θα συναντήσουν τους προγόνους των Βίκινγκς, θα γνωρίσουν τους θεούς τους, και θα έρθουν αντιμέτωποι με τα τρομερά τέρατα της φωτιάς και του πάγου. Βόνασοι, αρκούδες των σπηλαίων, τα τελευταία Μαμούθ, οι γίγαντες των πάγων και οι δράκοι της φωτιάς τους περιμένουν σε μια περιπέτεια που θα τους οδηγήσει μέχρι την Χώρα των Μυθικών Υπερβορείων!



ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΜΙΝΩΑ

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα και σε ολόκληρο τον κόσμο ένα παιχνίδι ρόλων βασισμένο στον ανεπανάληπτο κόσμο της Ελληνικής Μυθολογίας. Ζήστε το μεγαλείο, τη δόξα, αλλά και τους θανάσιμους κινδύνους της Ομηρικής Εποχής μέσα από ένα σύστημα κανόνων που προσομοιάζει ακόμα και την πιο παραμικρή πτυχή της πραγματικότητας, ιστορικής και μυθικής.

Η πρώτη επέκταση των Ζωντανών Επών, του μοναδικού παιχνιδιού ρόλων που είναι αποκλειστικά αφιερωμένο στην υπέροχη ελληνική μυθολογία και ιστορία, είναι εδώ.

Στο βιβλίο αυτό, οι παίκτες και ο Ραψωδός θα βρουν:

α) Πολύτιμα αυθεντικά στοιχεία για την καθημερινή ζωή στη Μινωϊκή Κρήτη
β) Οδηγίες για τη δημιουργία Μινωϊτών ηρώων
γ) Νέους κανόνες, νέα όπλα, νέες ασχολίες ηρώων, όπως ο εφευρέτης, και νέες δεξιότητες.
δ) Αναλυτικούς κανόνες για τα πλοία και τα θαλασσινά ταξίδια στην ομηρική εποχή - Τύποι πλοίων, άνεμοι, τρικυμίες, ναυμαχίες, εμβολισμοί, θαλάσσια τέρατα, πειρατές.
ε) Τις θεές της μινωικής Κρήτης
στ) Πολλά νέα τέρατα, όπως το σπέρμα του μινώταυρου και οι μηχανικοί γίγαντες
ζ) Πέντε μεγάλες, συναρπαστικές, αλληλένδετες περιπέτειες, στη διάρκεια των οποίων οι ήρωες θα αντιμετωπίσουν τρομερές δοκιμασίες, φριχτά τέρατα, φυσικά εμπόδια και δύσκολους γρίφους, παίρνοντας μέρος ακόμα και σε μια μάχη 5.000 πολεμιστών, σε μια προσπάθεια να σώσουν την Κρήτη και ολόκληρο το Αιγαίο από μια φοβερή απειλή.

Προσοχή! Για να χρησιμοποιήσετε το περιεχόμενο αυτού του βιβλίου, θα πρέπει να έχετε στην κατοχή σας τους βασικούς κανόνες των Ζωντανών Επών.

Σύντομα πρόκειται να εκδοθούν οι παρακάτω επεκτάσεις :
ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΠΥΡΑΜΙΔΩΝ
ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΑΜΑΖΟΝΩΝ
ΠΑΓΟΣ ΚΑΙ ΦΩΤΙΑ

Τώρα ο κόσμος των ζωντανών επών σε μυθιστορήματα :
ΣΚΙΕΣ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΡΗΤΗ
Η ΚΑΤΑΡΑ ΤΟΥ ΑΜΟΥΝ-ΧΟΤΕΠ

www.aiolos.com.gr
ISBN 960-521-087-8
